[MYCOMムック]

NINTENDO64のすべてがわかる! ゲーム エンターテイメント マガジン

The 64DREAM

ザ・ロクヨン ドリーム

定価500円

創刊準備号

NINTENDO64がやってきた!

大特集

N64ハード超入門

▼総力40ページ 3大ソフト徹底紹介

●スーパーマリオ64

●パイロットウイングス64

●最強羽生将棋

◆ドリーム インタビュー

松本零士

任天堂への質問状

インターネットでゲームサーフィン

N64の夏休み

©Nintendo

付録

創刊準備号

発売記念/特製シール

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

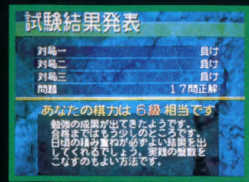
コンピュータ将棋選手権4連覇、金沢伸一郎が思考プログラムを担当。
有段者と互角に戦えるレベルの対局が約1時間程度で楽しめます。
自由に局面を設定して対局することも可能。

羽生七冠王の棋譜612局、詰将棋315題を収録。
10秒将棋、二面指し、逆転将棋、居飛車・振飛車対局ほか様々な機能が充実。

あなたの実力がためされる。
羽生の将棋学校では、対局の勝率と次の一手の正解率で棋力を判定します。上級試験を卒業する頃にはあなたは相当な棋力の持ち主となっていることでしょう。

試験結果発表

対局一	負け
対局二	負け
対局三	負け
問題	17問正解

あなたの棋力は 6級 相当です

※この判定はだいたいの目安です。正式な段級認定ではありません。

社団法人　日本将棋連盟推薦

最強羽生将棋

題字　羽生善治

好評発売中!
定価9,800円（税別）

『最強羽生将棋』はNINTENDO 64 の対応ソフトです。他のゲーム機器ではご使用いただけません。

SETA® 株式会社セタ　〒144東京都大田区西蒲田7-35-1　TEL.03-3733-0667（お問い合わせ電話）
●発売元：株式会社セタ　●開発協力：社団法人　日本将棋連盟
©1996 SETA CO.,LTD.　©1996 KIWAME CO.,LTD.　©1996 NIHON SHOGI NETWORK ©1996 JAPAN SHOGI ASSOCIATION
詳しい資料を送付いたします。上記住所の「資料請求④係」宛てにハガキでご請求下さい。

創刊準備号発売記念/特製シール

The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム

SUPER MARIO 64
スーパーマリオ®

▼コントローラパックに、貼って使ってネ

©Nintendo

contents 1996 July

大特集

The 64 DREAM ザ・ロクヨン ドリーム 1996 July contents

*各ゲームのタイトルは仮称です。発売時には変更することがありますので、ご注意ください。

[付録]
創刊準備号発売記念／特製シール

monolog <表紙の言葉>
あなたは、一日を過ごす間に、何度「空」を見上げていますか。もしかすると、空の高さと広さを忘れた頃から、夢をあまり見なくなったのでは？　今回の表紙と巻頭特集の扉のイメージには、空が重要なファクターとなっています。マリオも、クッパも、中森さんも、自由に空を駆けめぐってもらいました。目線をもう少し高くすれば、きっと元気も出てくるはずです。私も、空を見上げながら夢のあるデザインを心掛けますので、これからも、よろしくお願いします。
●Cover Designer & C.G.Creator／斉藤浩一

●中森友香（なかもりゆか）Profile
1975年生3月2日生まれ
神奈川県横浜市出身
最近は雑誌の表紙や
グラビアページにも多く登場し、
かわいい笑顔がとっても魅力的な中森友香ちゃん。
TBS「王様のブランチ」では
レギュラーレポーターとしても出演中。
これからもテレビやコマーシャルでの
活躍を大いに期待しよう。

創刊準備号

NINTENDO64がやってきた!

STAFF

発行人	佐々山泰弘
プロデューサー	柳沼正秀
編集長	左尾昭典
副編集長	中北 亘
デスク	菊池成夫
編集	岩崎 桂
	中澤 学
編集協力	田村修二
	松永好孝
	吉田昌弘(レッカ社)
	慶田玲麻(レッカ社)
	ワークハウス
	古作 登(週刊将棋)
	日比生康弘
	出戸英一郎
	山梨陽子
	西岡季美枝
アートディレクター & Compyuter Graphic	斉藤浩一(az! firm)
デザイン&DTP	大篠千鶴子(az! firm)
	赤木久生(az! firm)
	布谷チエ(az! firm)
写真撮影	知久聡史
	福原満明
	坂田陽一
イラスト	牧野タカシ
	たかしまてつを
ゼネラルマネージャー	中川信行
広告	倉光昭浩
	土田耕一
	景山 強
	柴崎貴久
印刷	大日本印刷株式会社

©1996 SETA CO.,LTD.
©1996 KIWAME CO.,LTD.
©1996 NIHON SHOGI NETWORK
©1996 JAPAN SHOGI ASSOCIATION
©Gametek,Inc
©Nintendo
©Nintendo/PARADIGM SIMULATION INC.

© 毎日コミュニケーションズ 1996 禁無断転載

ついにその日がきた。
「究極の家庭用64ビットゲーム機」の開発を知らされたのは、およそ3年前のこと。
その日から、ぼくらはワクワクしながら、あるいはヤキモキしながらも、
この夢のゲームマシンの登場を待ちつづけた。
1996年6月23日、ついにその日がきた。
「ゲームが変わる。64が変える」。
この新しい64ビットゲーム機の真の実力は、まだ、誰にもわからない。
しかし、未来的なデザインのコントローラや、
驚異的なハードスペックを見るかぎり、
「ゲームの世界を変える」ことは間違いないだろう。
NINTENDO64がやってきた!
ぼくらはこの夢のゲーム機の誕生を、
心から祝福したい。

テキスト:編集部
モデル:中森友香（Yellow Bus）
フォト:知久聡史
スタイリスト:福島美穂
メイク＆ヘアー：浜崎理恵子（MAKE-UP ROOM）
CG制作＆ディレクション：斉藤浩一（az! firm）

●衣装協力
サリーズ　Tel.03-3477-5019
シューズポット　Tel.03-3477-8020

N64本体

色や形から、とても重そうにみえるけど、実はスーパーファミコンよりも軽いのだから驚く。それにスーパーファミコンは縦長だったけど、N64は横長に。これって同じ横長のプレイステーションやサターンを意識したわけではなく、コントローラ端子が４つに増えたのが、その大きな理由だろう。

めざせ！1350万台

数あるゲーム機のなかで、もっとも美しいフォルムをもつのがこのNINTENDO64。そのスタイルといい、落ちついたブラックの色調といい、とってもおしゃれなボディだ。さて、この夢のゲームマシン、発売日から来年の３月までに500万台が世界市場に出まわる予定（国内は360万台）。8ビットのファミコンが約1900万台、16ビットのスーパーファミコンが約1600万台も普及したのだから、最終的には1000万台を軽く越えてしまうのは確実？

N64 ハード超入門

N64がやってきた！

電源スイッチ（POWER）

ゲームのドラマはすべてこのスイッチを入れた瞬間からはじまる。スーパーファミコンだとスイッチを入れたとき、バチッ！と強い音がして、けっこう耳ざわりだったけど、64ではカセットのストッパーがなくなった分、ちょっぴり静かになった。

〈注意！〉　電源を入れるときはコントローラの３Ｄスティックから指をはなしたままで！　というのも、たとえば３Ｄスティックを前に倒したままでスイッチを入れると、その傾斜角度がニュートラルの状態と認知され、マリオをダッシュさせようとしてもムリなのです。注意しましょう。

メモリ拡張端子

スーパーファミコンのイジェクター（カセットを取り出すためのボタン）に代わってつけられたのがメモリ用拡張端子。ふたを開けると「はがさないで下さい」というシールが貼ってある。パソコン誌でよく「まな板」にたとえられるメモリは、大きければ大きいほど手の込んだソフトを動かせる（料理できる）わけだけど、N64の内蔵メモリは36Mビットと、家庭用ゲーム機最大を誇っているから、しばらくは「はがさないで下さい」シールをはがさなくてもよいかもしれない。

N64ロゴマーク

NINTENDO64のロゴマークとＮキューブ。なにかのボタンのようにも見えるが、ここを押しても何もおきない、おこらない。でも、ときどき磨いてあげたくなるような、美しいロゴだ。

カセット挿入口

スーパーファミコンでは１枚だったカバーがNINTENDO64では２枚に。その理由は？と調べた結果、カバーからカセットコネクタまでが浅いことが判明。カバーの幅があると引っかかってしまうからだ。もうひとつスーパーファミコンと変わったところは、カセットの取り出しがイジェクターを使わず手で引き抜くという、とってもアナログ的な作業になったこと。ここはSF的な雰囲気で、カッチョよくタッチボタンひとつでカセットを取り出せるハードを期待したのだが……。ま、最高のスペックでこの値段だから、高望みはよそう。

FRONT

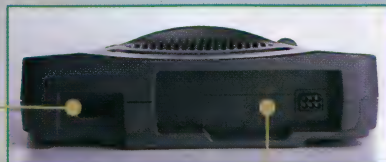
【正面】

４つのコントローラをつい揃えたくなる。

BACK

【裏面】 大きなくぼみがアダプタの装着口。

映像ケーブル端子

スーパーファミコンのケーブルがそのまま使えるが、64本体には付属されてこないため、SFCを持っていない人は自分のテレビのタイプにあったケーブルを購入すること（ケーブルの種類については20Ｐ参照）。

ACアダプタ

ふつうのＡＣアダプタといえば、コンセントのほうに重いトランスがついているのが一般的。ところがこれってタコ足配線なんかになると実にうっとうしいもの。N64では本体に接続されるようになったおかげで、コンセントの周辺はすっきり、快適。

リセットボタン（RESET）

ゲームを途中でやめたいときに便利なリセットボタン。対戦型ゲームで不利な状況に追い込まれたときに、このリセットボタンを押して勝負をチャラにしてしまう不届きモノがいるので注意したい。

BOTTOM

【裏面】 SFCに比べ、放熱孔の数が増えた。

パワーランプ

スーパーファミコンでは上面についていたパワーランプが、正面に。テレビ台のなかにN64を置く場合は、電源の消し忘れもきっと少なくなるはず。電気を大切にね。

50PIN拡張コネクタ

NINTENDO64の未来への入り口が隠されているのが裏面だ。拡張端子には「ゼルダの伝説64」や「MOTHER3」を楽しむための64ディスクドライブ（64DD）が装着される予定。64DDは、この秋の初心会でその姿を披露することになっているが、その実体は、おそらくパソコンでも使われる大容量磁気ディスク「ZIP」に似たものだろうとウワサされている。そのほか、インターネットへの接続が可能になるモデムの発売もウワサされており、N64の裏面から目がはなせない？

コントローラ端子

４つのコントローラがさし込める丸型の端子。さし込み口もかまぼこ型になっているから、さし間違えることもなさそう。こまかく見ると、スーパーファミコンでは、「①②～④」というふうに番号がふってあったけど、64では「・」の点の数で表示されているのに気づく。これって数字の読めない小さな子供たちへの配慮だろうか？

SIDE

【横面】

正面が少しせり上がった独特のデザインだ。

コントローラの革命

コントローラの目玉はなんといっても３Ｄスティック。この小さな突起物によってゲーム環境が革命的に変わることは間違いない。さらに、自分で育てたキャラのセーブができるコントローラパックや、引き金のように操作できるＺトリガーなど、Ｎ64が起こしたコントローラ革命は、ゲームの歴史のなかで特筆される出来事になるはずだ。

スタートボタン

鮮やかな赤い色のスタートボタン。スーパーファミコンではセレクトボタンと仲よく並んでいたけれど、Ｎ64では中央にドンとかまえてる。さあ、スタートボタンを押してプレイの開始だ！

十字キー

３Ｄのゲームが得意なＮ64にも新作の２Ｄゲームは出るだろう。そんなとき役にたつのがこの十字キー。ただし、３Ｄスティックに慣れたヒトにとっては使用頻度は下がるはず。

3Dスティック

Ｎ64のテレビＣＭで印象的なシーンといえば、親指で３Ｄスティックをグリグリ動かす、どアップ映像。まさに３Ｄスティックはゲーム革命の代表選手。なにがスゴイかといえば、360度自由な方向に傾けられるうえに、ゆっくり倒せばキャラは静かに動きだし、強く倒せばスピードアップするというように、微妙な指づかいをキャラに伝えることができること。たとえば眠っている怪物を起こさないように、安全なルートを選びながらゆっくり近づいて、爆弾を置くやいなやダッシュで逃げ出す、という芸当もできるわけ。まさに３Ｄゲームを楽しむために生まれてきた64ビット機の申し子といえよう。慣れるまではチョット時間がかかるだろうけど、いったんマスターしてしまえば、十字キーが原始時代の遺物に感じるようになるかも？

コントローラブロス

コントローラも個性を主張する時代。本体付属のものと機能的にはまったく一緒だから、まさに自己満足の世界なんだけど、せっかくの自分のコントローラなんだからカラーリングにもこだわろう。実用性を重視するなら違う色をそろえるのがおすすめ。４つのコントローラーを接続してみんなで遊ぶときに、それぞれ違う色のほうが、誰が何番目の端子を使っているかわかりやすいからね。コントローラブロスには赤、青、黄、緑、黒、グレーの６色が用意されている。自分好みの色を選ぼう。定価2500円（税別）

L・Rトリガーボタン

スーパーファミコンと変わらないL・Rトリガーボタン。どこのメーカーだとはいわないけれど、ここに4つもつけてるのはあまり感心しない。というのも、操作を覚えるのがけっこう大変だ。サルまねせず、裏側にZトリガーボタンをつけた任天堂はエライ！

Zトリガーボタン
トリガーとは銃の引き金のこと。コントローラを握ると、ちょうど人差し指にあたるような位置にZトリガーボタンがあってとっても新鮮だ。007ゴールデンアイ　などシューティングゲームでは大活躍するに違いない。

BOTTOM

[裏面]
裏にしたコントローラは少し変？　化け物の顔に見えなくもないよね。

コントローラパック用スロット
このコントローラパック、あるとないとじゃ大違い。ゲームのデータをセーブしたり、コントローラのチューニングができる。この2点だけでもゲーム生活のパターンが変わってしまう革命的な出来事といっていい。なぜなら、自分の鍛えたゲームキャラをセーブして友人の家で対戦させたり、自分のコントローラ操作の癖を覚えさせることが可能になるからだ。つまり他人のコントローラを使う気がおきなくなってしまうのだ。そこで64ドリーム編集部が名付けたのが「マイコントローラ」。好きな色のコントローラをカバンに入れて持ち歩く光景が、まもなく一般的になるはずだ。

Cボタンユニット

「スーパーマリオ64」では視点切り替えに使われるのがこのボタン。四方向の矢印がついているので、ゲームのタイプによっては十字キーの代わりにも使えそうだ。

ABボタン

スーパーファミコンでは一番手前のBボタンが押される回数が一番多かったけれど、N64ではAボタンが手前に、BボタンはYボタンの位置に。間違えないようにしたい。

FRONT

[正面]
UFOのように見えるヒトは想像力が豊かだ。

SIDE

[横面]
横から見たコントローラ。ハイヒールのようで不安定に見えるけれど、実はテーブルの上に置いて操作ができるようにしっかり設計されているのだ。

コントローラ本体

これまでのコントローラにはない独特のフォルムをもつ64コントローラ。見た目には大きすぎる感じがするけれど、実際に握ってみると手にシックリなじむのがとても心地よい。人間工学にもとづいてシッカリ設計されているからだろう。それに重さだって、320ページの文庫本程度だから、長時間のプレイも安心。

コントローラ比較早見表

	SFC	N64
スタートボタン	○	○
セレクトボタン	○	×
A・Bボタン	○	○
Cボタンユニット	×	○
X・Yボタン	○	×
3Dスティック	×	○
十字キー	○	○
L・Rトリガーボタン	○	○
Zトリガーボタン	×	○

BACK

[背面]
コントローラパック用スロットが目立つ後ろ姿。

進化するカセット

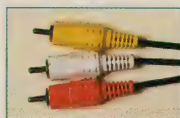
新世代機の象徴的なメディアといえばCD-ROMが一般的だ。このCD-ROMを避け、N64があえてロムカセットを採用したことに関しては、さまざまな憶測が流れている。ただ、好意的にとらえるとすれば、CD-ROMができあがったメディアであるのに対し、カセットはこれからずーっと「進化する」メディアだということだろう。各種のチップが小さなカセットケースのなかに組み込まれることによって、ゲームそのものの進化を体験していくことが可能になる。

カセット～デコボコのないスマートなフェイス

SFCのカセットにあった前面のミゾがなくなってフラットでスッキリした仕上がりとなった。ただ、SFCのミゾは、電源が入った状態ではカセットの抜き差しができないようにするために付けられていたが、それが無くなったということはカセットの交換に注意が必要だということ。気をつけよう。

映像ケーブル

本体を購入するときに気をつけたいのがこの映像ケーブル。本体とは別売になっているので注意！　SFCと共通品だから、すでにSFCで遊んでいる人は流用できる。ただしRGBケーブルが使用できないことと、アンテナ接続で楽しんでいた人はRFモジュレータが必要になるから一緒に購入しよう。

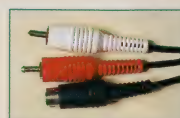
ステレオ
AVケーブル
定価1500円
（税別）

ステレオAVケーブル

スピーカが２つ付いたステレオ対応のテレビを使っている人はコレ。NINTENDO64が奏でるサンプリング・レート44.1KHzのCDクオリティのサウンドがバッチリ楽しめる。

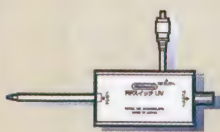
モノラル
AVケーブル
定価1200円
（税別）

モノラルAVケーブル

使用するテレビがモノラルであれば迷わずこれを買う。ただし、サウンドが飛躍的に向上しているだけに、音声だけでもコンポにつなぐなりして、いい音で楽しみたいところだ。

S端子
ケーブル
定価2500円
（税別）

S端子ケーブル

NINTENDO64を一番イイ状態で楽しめるのがコレ。RFやビデオでは、にじんだり、ボヤけたりしていた部分もハッキリ表示される。これでマリオの男前も上がるかも。

［周辺機器］
専用RFモジュレータ
定価1000円（税別）
RFスイッチUV
定価1500円（税別）

RFモジュレータ　　RFスイッチUV

COLUMN・やっぱり音にもこだわりたい。

ゲームの画面と同じように、３Ｄの迫力ある音を手軽に楽しむことができるのが、アクティブスピーカーシステム・パレーラ。銀色に輝く、未来的な球体デザインと３Ｄ立体音響プロセッサ（サウンド・レトリバル・システム）の採用により、これまで誰も体験したことのない、ダイナミックで臨場感あふれるナチュラルサウンドを実現した。

標準価格１万3800円（２台１組・税別）
問い合わせ先：スギヤマエレクトロン
（TEL0543-64-1222）

接続してみよう

新しいゲーム機を買ってきて、すぐにプレイしたい気持ちはよくわかる。だれだって同じだ。しかし、あせるあまりに大切なマシンが台無しになってしまうことも。ここは、はやる気持ちをおさえて、ていねいに、慎重に。ゲーム人生は長いのだ。

Let's Connect!

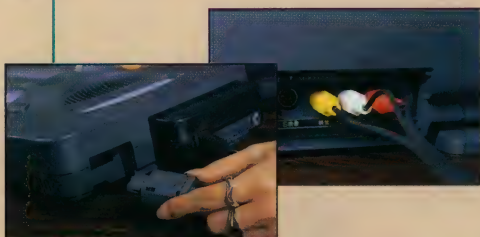
1 NINTENDO64のケースを開ける

ちょっとアメリカっぽいデザインの箱を開けると、眼に飛び込んでくるのが、赤いインクで印刷された包装用のビニール袋。4カ国語でビニール袋の危険性を「警告」している。ここまで徹底されると、かわいい赤ちゃんも一安心。

2 ACアダプタを装着

NINTENDO64の背面にぽっかりあいた大きな穴。ここにACアダプタを装着する。△マークを上にして、カチッと音がするまで奥までしっかりとさし込もう。反対向きには、ささらなくなっているので小さな子供でも大安心。

3 コントローラを接続

本体前面のコントローラコネクタにコントローラを接続する。NINTENDO64は標準で4人同時プレイをサポートしているから、さし込み口が4つもあるけど、普通は一番左にさして使うことになる。プラグの形がカマボコ状になっていて、さし間違える心配がないからママもＯＫ。

4 ＴＶとの接続

ＴＶとの接続ケーブルはSFCと共通だから、SFCの背中につながっているケーブルを抜いてNINTENDO64に差し替えればいい。ただしNINTENDO64ではRGBケーブルが使えなくなってしまったので、RGBでSFCを楽しんでいたというマニアくんは新規にケーブルを購入しましょう。それからRFスイッチを使ってアンテナ接続をしていた人はRFモジュレータが必要。本体と一緒に購入することを忘れずに。

NINTENDO64からゲームライフをエンジョイしようという一見（いちげん）さんも、使用しているＴＶに対応したケーブルを同時購入して帰ってきましょう。

5 コンセントをさす

本体周りの接続が完了したら、最後にACアダプタのプラグをコンセントに差し込む。他の一般的な家電製品と一緒だから、昔から生きてるおじいちゃんやおばあちゃんでも違和感なく出来る簡単な作業だ。電力会社に感謝の意を表しつつ、一気にグサッと差し込め。

6 ロムをセット

電源がオフになっているのを確認してカセットをセット。SFCでは電源が入った状態ではカセットがセットできなくなっていたけど、NINTENDO64では本体の構造が単純化されたためにいつでも受け入れＯＫ状態になっているので、要注意。はやる心を抑えつつ、電源ランプを確認するクセをつけたほうがイイぞ。

7 電源オン！

スライド式になっている電源スイッチを奥に滑らせれば電源が入る。最近ではプッシュ式のスイッチが多いから、電源を入れるたびにノスタルジックな気分になれるかも。

電源が入ったらあとは遊ぶだけ。いざ、64ドリーム・ワールドへ！

GO!

スペックの読み方

「ソフトを楽しむために、ハードをしかたなく買う」という、有名な言葉がある。ゲームユーザーにとって、ソフトがめちゃくちゃ楽しければ、ハードはどんなものであってもよいわけで、N64とて例外ではない。しかし、「なぜN64のマリオがぐりぐり動くのか」ということを、発売されたばかりのこの機会に知っておいてもソンはないはずだ。

CPU

コンピュータの本体で、プログラムを動かすための心臓部であり頭脳でもある部分だ。N64のCPUは、映画「ジュラシックパーク」や「アポロ13」などのコンピュータSFXを可能にしたSGI（シリコングラフィックス社）との共同開発で生まれたもの。SGIが映画製作のなかで、つちかってきた技術が大いにフィードバックされているのだ。

64ビット

ビット数が上がったからといって一概に性能が上がるとはいえない。しかし、より複雑な処理ができるのは確かだ。他機種でグラフィック回路に64ビット用の物を使用していたり、ツインCPUであることから「64ビット級」なんて堂々とうたっていることがあるが、N64は正真正銘64ビットマシンだ。

93.75MHz

MHz（メガヘルツ）というのはCPUのクロック周波数のことで、CPUの処理速度をあらわす。もちろん数字が大きいほど速いということ。SFCが3.58MHz、サターンが28.7MHz、プレイステーションが33.8MHzであり、N64の93.75MHzという数字は、最新のパソコンと較べてもそれほど見劣りしない。各マシンはCPUの構造が異なるから一概にクロック数だけで比較するのもナンだけど、家庭用マシンの中で最速であることは確かだ。

メモリ

ロムカセットのゲームデータは一度本体のメモリに読み込まれて処理されることになる。いわばメモリは作業場にあたるもの。いくらCPUが優秀でも快適な作業場がなければ能力を発揮できない。N64のメモリは36メガ。標準的なSFC用ソフト４本分以上のデータを一度にあつかうことができるのだ。さらに、将来の複雑なゲームにそなえて、拡張メモリで増設することもできる。

RambusD-RAM

作業場が広くても効率的な作業工程でなければ意味がない。つまりデータの転送速度も重要なのだ。N64のメモリは超高速アクセス（読み込み）が可能なRambus仕様。１回のアクセスを、実に5億分の1秒でやってのけるのである。その結果、メモリとCPUの間で500Mバイト/秒ものスピードでデータのやり取りができる。これで高速CPUのポテンシャルをいかんなく発揮させることができる。

SP（シグナル・プロセッサ）

RCPは2つのプロセッサで構成されていて、SPはそのうちの１つ。ポリゴンの座標計算やサウンド処理をおもに担当する。なかでも「マイクロプログラム制御」という機能がシッカリ者で、それぞれのゲームソフトに最適なようにN64の機能をチューニングできるのだ。ほかのゲーム機のように「ポリゴンの処理はおまかせだけど、平面の２Ｄ処理は苦手」、あるいはその逆といったこともない。スプライトを多用した、２Ｄゲームをこよなく愛する古くからのゲームファン（マニア？）も安心してくれ。

DP（ディスプレイ・プロセッサ）

RCPを構成する２つのプロセッサのもう１つがDP。テクスチャ（ポリゴンの表面に貼りつける絵柄）や色の加工、画像データをモニタの表示形式に変換するといった部分がおもな仕事。具体的にいうと、ポリゴンで描かれた３Ｄの物体に模様をつけたり光源からの影を映像化したり、色の計算をして半透明表示の処理をする。ちょっと地味な存在だけど、他機種と一線を画する高度な機能（さまざまなテクスチャマッピングの貼りつけや強力な半透明など）はこのDPによって実現されている。

NINTENDO64テクニカルデータ

■❶ＣＰＵ：❷64ビットRISC CPU(R4000シリーズカスタマイズ)
❸動作周波数 93.75MHz
■❹メモリ：❺RAMBUS D-RAM 36Mビット
転送速度 最大4,500Mビット/秒
■メディアコプロセッサ❻RCP：
❼SP(サウンド及びグラフィックス演算プロセッサ）および
❽DP(ピクセル描画プロセッサ）内蔵
動作周波数 62.5MHz

画面解像度

TVゲームの画面は小さな点である「ドット」が集まって表示されているのはご承知のとおり。N64ではSFCと同じレベルの356×224家庭用モニタでは限界の648×480ドットまでサポートしている。また、高解像度での画面表示で起こるフリッカ（ちらつき）を軽減するフリッカフリー・インターレスモードや、ギザギザが目立つドットの輪郭部分に中間色を配色してなめらかに見せるエッジ・アンチエイリアシング機能も盛り込まれているため、高解像が安心して楽しめる。

カラー

標準で21ビットカラー、210万色の表示が可能。また、一般的なRGB（赤・緑・青）信号の他にA（α・アルファ）チャンネルというのが用意されている。これはN64の強力な半透明機能をつかさどる部分で、1ドットごとに透明度が指定できる強力な仕様となっている。とてもリアルで涼しげな水中シーンや、スケスケのお化けのテレサなどにその実力を見ることができる。

■⑨画面解像度：256×224～640×480ドット、
フリッカーフリー・インタレースモード
サポート

■⑩カラー：最大32ビットRGBAカラーバッファサポート、
標準21ビットカラー出力

■画像表示処理機能：⑪Z-バッファ、⑫

本格的テクスチャマッピング
●トライリニア・⑬ミニマップ・
インターポーレーション・テクスチャ
●⑭環境マッピング
●パースペクティブ補正　など

■本体最大寸法：幅260mm 奥行き190mm 高さ73mm

■本体重量：約880ｇ

Zバッファ

３Ｄの処理をするときには、タテとヨコの平面データのほかに、奥行きのデータも必要になるのは言うまでもない。例えば２つの山があるときに、どちらが手前でどちらが奥なのかがわからないと、いくらN64といえども画面に表示することはできない。そのデータを処理するのがＺバッファ。手前と奥の距離を測るのに、他機種ではポリゴン単位で距離値を出していたが、N64ではさらに細かくドット単位で処理する。これによって３Ｄポリゴンゲームでよく見られるチラつきや、ポリゴン欠けによってキャラクターが見づらくなることが少なくなった。

RCPリアルタイムメディア・コ・プロセッサ）

コ・プロセッサはCPUの働きを補佐する役目を担っている、縁の下の力持ち的存在だ。ところがN64のRCPは、メモリとCPUのデータのやり取りやコントローラのデータ管理などの他に、グラフィックやサウンドに関する華やかな部分も担当している。CPUの補助というより、映像やサウンドを専門に処理するCPUが別に搭載されていると考えたほうがいいかもしれない。RCPだけでおもな仕事をこなしてしまうからCPUに余計な負担がかからず、思う存分に働いてもらうことができるのだ。

ミップマッピング

無機質な３Ｄのキャラクターをリアルに変身させるテクスチャマッピングの機能のひとつ。キャラクターが拡大あるいは縮小すると、それに貼り付けられたテクスチャも一緒に拡大して荒くなったり、逆に小さくなって細かい部分がつぶれてしまうが、それを克服するのがミップマッピング。通常時のテクスチャのほかに、拡大時、縮小時のテクスチャをあらかじめいくつか用意しておいて、現在のキャラクターの状態に一番近いデータを使用することでオリジナルのクオリティを維持するのだ。

エッジ・アンチエイリアシング

ＴＶゲームのグラフィックは細かな点「ドット」の集まりで構成されている以上、どうしても輪郭がギザギザしているように見えてしまう。隣り合っている色彩がハッキリ違う場合などはとくにひどい。これを緩和するのがエッジ・アンチエイリアシング機能。ギザギザが目立つ部分に中間色を配置して、なめらかに見せる機能だ。

環境マッピング

メタルマリオの表面に、まわりの風景が写り込んでいることに注目。これは環境マッピング機能のたまもの。光源からの光の反射計算ができるから可能な機能で、金属質の物体や水面に映る景色など新たなゲームグラフィックを実現するのだ。

NINTENDO 64

開発をめぐる7つのキーワード

N64開発者
竹田 玄洋
(製造本部開発第三部部長)
インタビュー

取材・文:田村 修二

PROFILE

竹田 玄洋（たけだげんよう）
1949年3月7日生まれ
1971年（S.46）3月　静岡大学工学部電気工学科卒
1972年（S.47）7月　任天堂入社
1982年（S.55）12月　製造本部開発第3部 部長

1 NEXT スーパーファミコンの 次にくるもの

6月23日、ついに発売された究極のゲームマシン、NINTENDO64。最速の64ビットＣＰＵを搭載し、その性能は他のゲームマシンの追随を許さない。というと、NINTENDO64はまるで他のライバルに勝つために誕生したみたいだけど、実はそれがまったくの見当違い。今回、NINTENDO64の開発を中心に行った任天堂開発第三部の竹田玄洋氏にお会いして、それを改めて確認することになった。なんでも、「スーパーファミコンの次にくるエンターテイメントは何であろうか？」NINTENDO64はそこからスタートしたのだという。

「スーパーファミコンの次の娯楽は、一体何だろうか。実はそういうところからスタートしているんですけども、自分の結論としてはやはり次もテレビゲームだなと。でも、その頃のテレビゲームは、ソフトも含めて行き詰まっているような気がしましてね。で、そんなとき、シリコングラフィックス社の展示会で、ONYX（オニキス）という機械を見まして、あれをそのまま子供さんたちに触らせてあげられたらいいなぁと、憧れも含めて。もう３年前になるんですけどね」

シリコングラフィックス社についてはもう説明の必要もないだろうけど、３Ｄコンピュータグラフィックスをはじめとした画像処理専門のコンピュータでは、世界トップといわれるコンピュータ会社のこと。特にハリウッド映画の“デジタルＳＦＸ”で大活躍していて、『ターミネーター２』『ジュラシック・パーク』『アポロ13』など、ここのコンピュータのお世話になっている映画を挙げたらホントにキリがない。逆に言うと、シリコングラフィックス社のコンピュータを使ってないコンピュータグラフィックスを探すほうが難しいだろう。そして、そんな高度なコンピュータグラフィックスを実現したのが“リアリティ・エンジン”と呼ばれる画像処理専門のコンピュータチップなんだけど、竹田氏を含めた開発部の人々はこのリアリティ・エンジンを、そのまんま子供たちに触ってもらえないだろうかと考えたそうだ。とはいえ、これはその言葉の通り“憧れ”でしかないんだな。なにしろ、ここでいうONYXというワークステーション（まぁ、お仕事用のコンピュータね）は、シリコングラフィックス社の最高級品で１台１億円以上。リアリティ・エンジンを積んだコンピュータは、安くても数千万円というシロモノなのだ。考えるまでもなく、こんな高価なモノを“玩具”であるゲームマシンに利用するなんてのは無理な相談である。そういう意味でも、ホントに憧れに過ぎないんだけど、NINTENDO64の開発は、そんな憧れからスタートした。まぁ、結果的には、実際にそのシリコングラフィックス社と任天堂はパートナーとなって、NINTENDO64を共同開発することになるのだ。

2 PARTNER SGI シリコングラフィックス社との出逢い

とはいえ、そうすんなりと任天堂とシリコングラフィックス社（略して、ＳＧＩ）がパートナーになるわけではない。任天堂ほどメジャーだと、当然のように様々な企業からアプローチがあるわけで…。そして、その頃は世界的にマルチメディアがブームだった。

「また、任天堂という名前がアメリカでは結構売れてまして、いろんなところから様々な構想をいっしょにやろうよという話が多くあったんですけども、どうも違うんですよね。また、うちの山内社長が当時流行っていたマルチメディアを“分かってない”というように批判してたでしょ。それで、私も同じ考え方だったんですけども、いろいろな方と話をしてみて、どうもリアルタイムのインタラクティブというものが誰も分かってらっしゃらないなと」

まぁ、当時のことをよく覚えている人なら分かると思うんだけど、まさに猫も杓子もマルチメディア。それも、その多くがＣＤ－ＲＯＭこそマルチメディアだという声が多かった。

「確かに、あの頃はインタラクティブマルチメディアとか、インタラクティブメディアとか誰もが言い出しましてね。でも、テレビゲームというのは最初からインタラクティブでインタラクティブでないテレビゲームってないわけですよね。でも、それが分かっていないというか、それがまた全てＣＤ－ＲＯＭと結びついていたというのがあって。そんななか、シリコングラフィックス社会長のジム・クラークさんと出逢いましてね。リアルタイム３Ｄということが、分かっているなと」

また、それと同じ頃、竹田さんはイギリスのレアというソフトウェア会社とシリコングラフィックス社のコンピュータを使った『スーパードンキーコング』の開発を交渉中で、全く同時期に任天堂・シリコングラフィックス社・レアの３社が意気投合したという。ちなみに、シリコングラフィックス社の会長だったジム・クラーク氏は、任天堂の山内社長が「珍しくウマの合う人物だ」と評したらしいけど、その後シリコングラフィックス社を退社。現在はインターネットでおなじみのネットスケープ社の社長。またまたインターネット市場で世界を制覇している。

「まぁ、私としては、シリコングラフィックス社はリアリティ・エンジンやONYXを作っている会社だから期待もあって、何回か話をする機会もありましたけど、お互いに変な組み合わせでしたね。ただ、リアルタイム３Ｄが分かり、開発的にもちゃんとしていて、それをやっている方々が職人気質でね。細かいところまでやってらっしゃると。単にワークステーションばかりやってるだけだったら興味なかったんだけども、そういう連中もいいなと。それで、スタートしたのがシリコングラフィックス社とのプロジェクト。で、何か名前がないかなというんで、アメリカ人が勝手に使っていた“プロジェクト・リアリティ”なんていうのになったんですけどもね」

©Nintendo

まず最初に始めたこと…

●最初に何から始まったかというと、チーム作りですね。コアとなるメンバーと話をしながら、まず価格を250ドルぐらいにしようと。それで、スペックの話し合いなどをしていたのだけど「その前にきみらゲームやったことあるのか」とSGIの人たちに聞くと「ない」というので、まずは『マリオ』などのゲームをやろうと。そして、ゲームのトレーニングをしてもらいながら、人を増やしていくという状態でしたね。100人面接して１人雇うというカタチで、外からもいろんな人を雇いました。そりゃあ、こういった凄いハードを作るというプロジェクトですから、いろんな人が参加したいというんで、かなりの人が関わった。まあいろんなことがありましたけどね（笑）。

CHALLENGE 3 NINTENDO 64コントローラの挑戦

NINTENDO64のコントローラというと、なにかと3Dスティックが話題になるんだけど、「やっぱり連続量をコントロールするものというので、最初からあれは構想のなかにありましたね」とのこと。でも、実際にコントローラを触ったことのある人なら分かると思うんだけど、あのスベスベ感というか肌触りのよさは絶品。とはいえ、完成までの道のりにはそれなりの苦労があったという。

「コントローラはいろんな人と話をしながら考えました。ただ、いままでの常識でゲームを考えている人の意見はあんまり聞きたくなかったですね。やはり今のハードではどうしてもフラストレーションがあって、何かがやりたいんだという人の意見を聞こうと。それで、最初は結構コントローラも大胆なものを試作しましたけど、いろんなゲームにも使わなくちゃならないということで、ああいう感じに落ちつきましたね。ボツになったアイデアというのは、例えば、身体の動きを入力しようというのは結構いい線までいってましたよ。でも、矛盾する命題というか、ボタンの数を減らしてシンプルにしたいというのと、逆にボタンがたくさん欲しいというのがありまして、最後まであーでもないこーでもないとやってましたけどね。やはり我々としては、ボタンの数を多くしただけじゃないというのを狙いたかったですね。友だちが遊んでいるのを見たら、ちょっとやらしてよ。俺にやらせてよというものじゃないとダメなんだと。それに、コントローラを設計したデザイナーの連中は、スーパーファミコンのコントローラも設計した連中ですから、やり残したこともあっただろうし、次はどうしようというので、最後の最後までコンピュータグラフィックスではなく、粘土でデザインしました。握りのこともあるわけだし」

なるほど、あのスベスベ感は粘土でデザインした結果というわけなのである。

スペックとコストについて

ゲームするのには、どれだけのスペックが必要かってことがありますね。そして、それを実現するためにはどういう方法があるかっていうことですよね。コストの問題もあるし。でも、そこまでは割合すんなりいったほうですね。とはいえ、いずれのプロジェクトも狙い通りにはならないですよね（笑）。ハードの中身に関しては、まさに昔のファミコンと同じようにブロック形式になっているんですけど、できるだけピン数を減らし、いかに安くするかということをしましたね。

©Nintendo

5 64DD オリジナル規格を開発中

また、誰もが気になるのがNINTENDO64の64DD（ディスクドライブ）なんだけど…。

「結構いい線いってますよ、としか言いようがないですね（笑）。ソフトについても、やはり64DDでなくてはならないようなソフトになると思いますよ。形態については様々な噂が飛び交ってますけど、現在話せるのはあくまでも磁気媒体ということだけです。既存の商品と背景技術はいっしょですが、全体のメカニズムや密度を高めたオリジナルの規格を開発中です」

64DDでなくてはならないようなソフトとは一体どんなゲームなのか。様々な予想はされているけれど、未だ姿が見えないのだ。

4 NINTENDO 任天堂という会社について

また、竹田氏は任天堂という会社をどのように考えておられるのだろうか。

「任天堂についてですか（笑）。草の根的ということと、もうひとつはアマチュアリズムですかね。例えば、ファミコンやゲームボーイを作った連中というのは昔の私の上司なんですけども、やはりアマチュアリズムでしょうね。やっぱりおもろいやんかと、あれをあーやってこうやろうよという姿勢ですね。そういうところが一番の魅力を感じるし、やっぱりそれは失っちゃあいかんのかなって思いますよね。そういう意味では、何でもかんでもがわかったような顔をせず、山内社長がよく言うように“君らはラッキーだっただけだから”と考えて、おもろいやんかと思うことをやっていくことじゃあないですか」

任天堂というと、誰もが大企業というイメージを持っていると思うけど、実際はまだまだみんなでワイワイとやっているのだった。

NINTENDO64のライバルは

ハードウェアに関してはですね、任天堂はマイペースというかね。ただ他のゲーム機に関しては噂は聞きますよね。アーキテクチャー的にはどういう構成かどうか。でも、それを聞いても、すでにNINTENDO64の開発はスタートしているわけですから、それを聞いたからと言って変える必要もないだろうし。あぁ、そういうことか、セガさんやソニーさんはハード的にはそういう答えを選ばれたんだなと。それなりの選択だなと思いますけどね。

6 FUTURE テレビゲームの未来

NINTENDO64が発売されたばかりで、こんな質問もなんなんだけど、やはり気になるのはこれからのテレビゲームはどうなるんだろうということ。NINTENDO64の今後、はたまたさらにその次のハードについても、もう任天堂では考え始めているらしいんだけど…。「まぁ、ハードウェアをどんどんレベルアップするというのもあるんでしょうけども、自分で思っているのは、ネットワーク関係が必要になってくるかもしれませんね。ただモデム（通信）については、やっぱり歴史上誰も成功してないですからね。少し余談になりますけど、我々がよくディスカッションしてるのは、モデムの速度が28.8kbpsや14.4kbpsだとかで速くなったと言っても、任天堂ってのは、CD-ROMの速度（約150kbps）が遅いって言った会社でしょ。そういう意味では、現在のモデムはまだ遅すぎるんです。だから“やっぱりモデムは遅いんだ”と意識するところからスタートしないといけないのでしょうね。もちろんインターネット対応というのも考えられるでしょう、ひとつの流れですしね。ただ子供さんもやるわけですから、料金をどうするのかというのも考えないといけないわけです。そういう意味でも、我々としてはネットワーク関係を適切に評価するべきだと思います。そこからいろいろと考えてはいますよ」

たとえ利益が減ろうとも“おもしろい”と思ったものしか世に出さないといわれる任天堂。流行りのインターネットなどのネットワークにもやはり慎重だ。とはいえ、やるときには、絶対にいいものを見せてくれるハズ。

スーパーファミコンとの性能差

実はそんなに比べたことがないんですけどね（笑）。まぁ、結局スーパーファミコンまでのビデオゲームの歴史というのは、平行移動とスプライトだったわけですよね。我々ゲーム屋としては、動くもの。ムービングオブジェクトっていうんですけど、その動くものが昔はボールとラケットだけだったわけです。それを平行移動だけじゃなくて、3Dを扱おうと。ですから、ちょっと色数だとかでは比べられませんね。そこに質的な変換があるんです。ただCPUだけを比べて、その内部クロックということでいけば、30倍ぐらいは違うだろうけども、それを言っても仕方ないし。やはりそれだけ技術が進んだわけですし、まぁ、我々はワークステーションがこんなに安くなったとか。そういう意識や思想がないんですよ。だから世界中でこの機械でしか、このゲームを出来ないんですよ、ということを追求するのが我々だと思っています。

7 冒険 ADVENTURE

竹田氏に話をお伺いしていて、とても感じたのは“冒険心”である。山内社長が口にしている“ラッキーだっただけだから”という言葉からもわかるように、決して任天堂は過去の栄光にあぐらをかくようなことをしない。先日の記者会見で、あの宮本茂氏がこんな言葉を口にした。

「やはりゲームは冒険しないとおもしろくないから」

つまり、何らかの冒険心を持って新しいことをやらないといけないというのである。挑戦といってもいいのかもしれない。

「なんか〈任天堂はテレビゲームメーカー〉と決めつけている人がいるんだけど、テレビゲームをやるためにある会社じゃなくて、何かエンターテイメント、おもろいことをやるためにテレビゲームという道具を作っているだけなんですよ。ですから、ずっとテレビゲームというわけではなく、たまたま現在はテレビゲームが一番おもしろさを表現できるというだけでね。次は何をするのか。そういう意味では、バーチャルボーイなんかも気持ちが痛いほど分かるチャレンジだったと思ってますよ」

昨年、各社から次々と32ビットゲーム機が発売されたとき、ゲーム専門誌をはじめマスコミは一斉に“次世代ゲーム機戦争”だと報じた。でも、常に任天堂は「次世代ゲーム機戦争だとは思っていない」と語っていたんだけど、それはトップメーカーとしての自信というよりも、実はマイペースなだけだったのかもしれない。

そして、そんなマイペースな冒険心が生み出したNINTENDO64。そんなことを考えながら見てみると、妙にかわいく見えてくるんだけど、気のせいかな…。

NINTENDO64を買った人にひと言

そういうのをあまり言わないというのが任天堂の歴史でもあるわけだけど、第一、言ったって虚しいでしょう（笑）。ハードを見てもらうわけではないですからね。まぁ、これから発売されるゲームを見ていただいて、そりゃあ、開発サイドではあのゲームはウチのハードで動くんだぞって囁くことは囁くけども、やっぱりハードは縁の下の力持ち。それにソフトを作る人たちに対して、ある種の挑戦状でもあるんですよ、NINTENDO64は。これだけ速いＣＰＵを用意してるんだから、何かに使ってよというね（笑）。

©Nintendo

まったく新しいコンセプトのもとに開発されたNINTENDO64だけに、その誕生によってもたらされる可能性はまさに無限大。想像を絶する世界が待っているといっても過言ではないのだ。ある意味では、58年に史上初のテレビゲームが発明されて以来、実に38年ぶりの大革命かもしんない。まぁ、というのは大げさにしても、ボクらが生きている間では最大の革命が起きようとしているのだ。てなわけで、NINTENDO64によってもたらされる、そのめくるめくバラ色の未来をじっくりと大検証ッス。

▲拡張機能もピカーのN64。これ一台で、あれも、これも、それもなんでもできちゃう！？

インド人や中国人といつでも対戦できる

なんたって、そこらのパソコンもビックリの性能を持つNINTENDO64。だから、いま巷で話題のインターネットも当然朝メシ前なのだ。いやいや、この高性能をもってすれば通信対戦もなんのその。となると、現在はエッチな写真を入手…。いやいや、世界から様々な情報を集めたり、電子メールを送ったりすることにしか利用出来なかったインターネットも大変身。インターネットを使った"XBAND"みたいなシステムが登場すれば、世界中のプレイヤーと通信対戦出来ちゃうのだ。

まぁ、実際にはインターネット上で遊ぶゲームも昨年頃からちょこちょこと出てきてはいるんだけど、あの『マリオカートR』で通信対戦できるとなったら、ハナシは別。なんたって、シューマッハと勝負することだって気軽に出来るのだ。しかも日本は夜でも、アメリカは朝。つまり、24時間連続プレーも可能なわけで、もしかしたら24時間耐久レースなんてのも開かれるかも。となると、まさにインド人もビックリ。四千年の歴史を持つ中国人の奇妙なテクや、ジャマイカ人のラテン系ドリフト(?)と勝負する日も近い…。

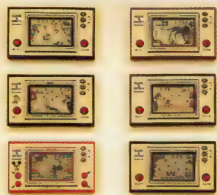
64DDの登場でまたゲームが変わる

ゲームが変わる、64が変える～、というコマーシャルのコピーはもう耳にオクトパスだろうけど、これがマジ。アナログ3Dスティックが標準装備ってだけで、これから登場するゲームはちょいと変わったものが出てくるはずだ。なにしろゲームデザイナーの多くは、3Dスティックを使って、いかに新しいゲームを作ろうかって考えるだろうからね。これは変わっても不思議じゃないわけ。それどころか、データの書き込みが

任天堂ハードの歴史

70年代後半に家庭用ゲームは登場したんだけど、最初の頃は本体にソフトを内蔵したものが主流。任天堂も「TV-GAME15」なんていうゲーム機も出していたけど、いろんな意味で、家庭用ゲームがブレイクしたのは、やっぱりゲームウォッチだろうな。

※累計出荷台数はいずれも国内のみの数字

'80

■ゲームウォッチ

ゲーセンで『パックマン』が大人気だった頃、学校ではゲームウオッチが大ブーム。誰もが学校に持っていって、授業中に遊んでいたっけ…。

●累計/1287万台

■ファミリーコンピューター

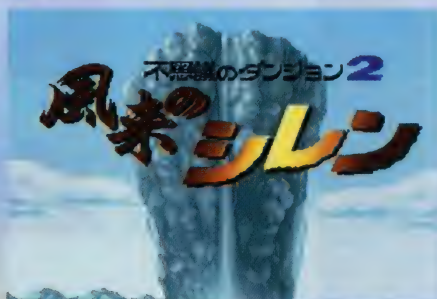
あの『ゼビウス』発表の年に、ファミコンが登場。当時、ゲーセンにあった任天堂のゲームがウチで遊べるなんて！という感動をしたっけ…。

●累計1895万台

■ディスクシステム

実はこの86年に『ドラクエ』が発売され、RPGという言葉がお茶の間に浸透。そういえば、『ドラクエ』か『ゼルダの伝説』かで論争してたっけ…。

●累計/345万台

可能な64DDが発売されると、またまたゲームが変わってしまいそうなのだ。なんたって、単にデータをセーブするだけじゃなくて、極端なハナシ、ゲームそのもののプログラムも書き換えることが出来るんだから、遊んでいくうちに自分だけのゲームに大変身。『風来のシレン』のバケモノみたいなゲームが続々と登場するだろう。となると、コマーシャルのコピーは「ゲームがまた変わる。64DDがまた変える」ってなことになるんでしょうかね、やっぱ…。

▲『風来のシレン』みたく、次々と変化するアクションゲームなんかも発売されそうだ。 ©CHUN SOFT

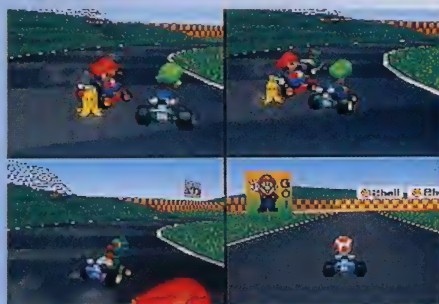
わんさかと周辺機器が出る

NINTENDO64のコントローラってのは、ある意味でほとんど究極なのだ。アナログの3Dスティックがついているから、微妙な操作も出来るし、下についてるZトリガーを使えば、そのまんまガンシューティングゲームで撃ちまくり。まさに至れり尽くせりなんだね。そういう意味では、新しい周辺機器を買い足す必要もほとんどないんだけど、どうしても欲しくなっちゃうのが、連射機能付きのコントローラをはじめとした周辺機器なんだな。となると、まず浮かぶのが、3Dスティックの連続回転機能付きコントローラ。いっそパワーグローブなんて懐かしいコントローラがNINTENDO64対応で出ないかな。出ても買わないけど…。とはいえ、ゲームボーイのソフトがスーファミで遊べる「スーパーゲームボーイ」みたいなアダプタは絶対に欲しい。

まぁ、どこかのメーカーが出しそうだけど…。

4P同時プレイが世界標準になるのだ

最初から4つのコントローラの接続が出来ちゃうNINTENDO64。だから、コントローラを追加するだけで、即4人同時プレイも可能。まぁ、余計な周辺機器を買わなくてもいいわけだね。となると、予想されるのが4人同時プレイ対応ソフトの登場だ。実際『マリオカートR』は4人同時プレイ可能なんだけど、やっぱこれからは4人同時プレイが主流になっちゃうでしょう。えっ、画面が4分割になるとキャラクターが小さくなって見えにくいぞー、という声もあるだろうけど、心配御無用。

NINTENDO64の高解像度をもってすれば小さな画面でもくっきりなのだ。まぁ、いままでにも4人同時プレイのゲームって多くあったけど、そのほとんどはスポーツゲーム。これからは、どんなゲームも4人で遊べるのだ。

▲4人家族に対応。これからはお父さんが仲間ハズレじゃないのだ。 ©Nintendo

すべてのゲーム名が『～64』になる

なにかとNINTENDO64のソフトには『スーパーマリオ64』とか『パイロットウイングス64』とか、タイトルの後ろに「64」とつくものが多い。これはスーパーファミコンのソフトが「スーパー～」となってるのと同じことなんだけど、となるとトンデモないタイトルのゲームも生まれそうなんだな。例えば、カプコンのシューティングゲーム『1942』シリーズ。これなんかは、なんと『194264』(なんて読めばいいんだ)になってしまうんである。これはマズイってことで、シリーズ最新作のタイトルが『19XX』になってたりして…。

ハドソンの高橋名人堂々の大復活をする

NINTENDO64の特徴といえば、やっぱ3Dスティックだ。思わず、ぐりぐり。ふと気がつけば、ぐりぐり。あのぐりぐり感の心地よさは、多分触った人にしか分からないだろう。というわけで、ぐりぐりだけで遊べてしまうゲームが続々と登場。いかに素早く回転させるかで勝負が決まるってことになれば、誰もが血マメを作ってでも、ぐりぐりに命をかけるに違いない。となると、気になるのがハドソンの高橋名人だ。かつて1秒間にボタンを16連射したという黄金の指を持つ名人である。きっと高橋名人なら1秒間に10回転も可能だろう。

となると、またまた子供たちのアイドルとして、高橋名人が大復活。そのうち『高橋名人のぐりぐり冒険島』なんていう64ソフトが発売され、連射測定機能付きだったデジタル時計『シュウォッチ』が連続回転測定機能付き時計『グルウォッチ』として再登場。恐るべしハドソンの戦略が始まるのだった…。むむむ、なんてマニアックな予想なんだろう。とはいえ、ハドソンさんがどんなことをするか楽しみなのだな。

▲3Dスティックの回転に全てをかける、ぐりぐり名人を目指せ。

'90

■スーパーファミコン

ネオジオが登場したのも、この90年。アーケードゲームがウチで出来るとまたまた感動したけど、『マリオ』のほうがオモシロかったっけ…。

●累計/1625万台

'91

■ゲームボーイ

ほとんどのゲーム機にCD−ROMドライブがついた91年。なぜに今頃ポータブルゲーム機なのか？　と思いつつ『テトリス』やってたっけ…。

●累計/1216万台

'95

■バーチャルボーイ

ご存知のように32ビット機がドッと発売され、俗に次世代ゲーム機戦争と言われた昨年。任天堂の意欲的なゲーム機にクラクラしたっけ…。

●累計/14万台

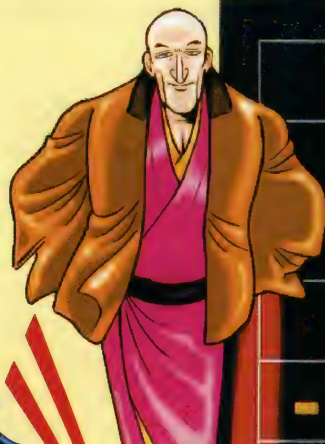
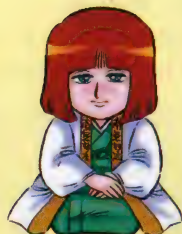
'96

■NINTENDO64

そして、いよいよ登場した史上初の64ビット機。果たして、これからどんな名作が飛び出してくるんだろうね。ぐりぐりしてるけど…。

●累計/50万台？(6月)

究・極・魅・惑

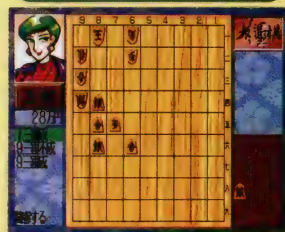
これはもう将棋を超えた
究極のパズル・シミュレーション！

プレイステーション版
好評発売中！
定価5800円（税抜）

戦前日本の裏文化ともいえる「大道棋」。道行く人々を相手に詰め将棋を出題し、客を楽しませながら金を稼ぐ独特のユーモアとテクニックは、真剣勝負の中で磨きあげられた不思議な魔力を秘めています。「極大道棋」は徹底したリアリズム、心理の裏を突く騙しの技術を忠実に再現。本格パズルの醍醐味が今、君の頭脳を直撃する！

練習モード

3手5手の詰将棋100題収録。やさしい詰将棋でトレーニング。棋力判定機能搭載。

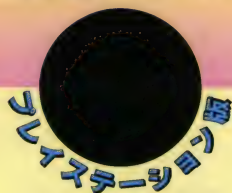
道場モード

終盤の次の一手100題収録。賞金大会で相手を倒し、ひと稼ぎしたらいざ大道棋へ。

大道棋モード

11人の棋士による大道詰将棋110題収録。コンピュータは選択肢全てに応じるマルチ対応。大道棋士相手にいよいよ1手いくらのシビアな戦いが始まる。最長手数65手の難問・奇問に、あなたはエンディングをみられるか！

至高の美しさと強さを持つ本格囲碁ソフト

GO II Professional対局囲碁

クラシックの名曲を聴きながら、カラフルな画面で格調高い対局を

プレイステーション版 9月下旬発売予定

- ●英OXFORD社製の本格対局囲碁
- ●棋力に合わせて12段階の強さが選択可能
- ●初心者も楽しめる9路盤、13路盤モードも搭載
- ●気分に合わせて7種類のクラシックBGMが選択可能
- ●碁石は7種類、盤は6種類、背景は9種類の中から選べる設定機能搭載
- ●棋譜保存・再生機能搭載
- ●自由局面設定機能搭載
- ●2～9子の置碁設定も可能

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MYCOM 毎日コミュニケーションズ 〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部 TEL.03-3211-2568

▼総力40ページ

いよいよ待ちに待った夢のゲームの登場だ!
マリオにクッパにピーチにグースにキウイに……。
おなじみの仲間に羽生名人がくわわり、これはまさに遊びのワンダーランド。
大空・水の中・お化け屋敷・自由の女神・盤の上・飛んだり跳ねたり潜ったり、今度の冒険ははんぱじゃないぞ。
この夏休みはずーっとN64で決まり!!

スーパーマリオ64

パイロットウイングス64

最強羽生将棋

SUPER MARIO 64
スーパーマリオ®

スーパーマリオ64
6月23日発売
¥9,800（税別）
任天堂

お待ちかねのマリオ登場

日本、いや世界中のゲームプレイヤーを熱中させたあのマリオが、NINTENDO64の記念すべき第1弾ソフトとして帰ってきた！
しかも今度のマリオは、ポリゴンで身を包んでいるから立体感あふれていて、まるで画面から飛び出しそうだ！　同じくポリゴンで美しく描かれた山や洞窟、果てしない大空をマリオが縦横無尽に暴れまわるぞ。
ゲームの流れはいたってシンプル。キノコ城の中に幾つかトビラがあり、中に巨大な絵が掛かっている。その中に入れば、コース（今までのマリオで言うワールド）がスタートだ！

➡ピーチ姫が住んでいるキノコ城だ。中は美しい模様で彩られている。

⬅トビラを開けよう。マリオが押せば勝手に中に入ってくれるぞ。

今回の舞台はこのお城

⬆コーススタート。どんな冒険がマリオを待っているのかワクワクせずにはいられない！

⬆これがコースにつながっている巨大な絵。ジャンプして一気に飛び込むのだ！

©1996 Nintendo

ステージ中のパワースターを手に入れろ！！

さて、肝心のゲームの目的、それは15+αのコースに隠されたパワースターを手に入れることだ。始めはキノコ城のトビラにカギが掛かっているため、行けるコースの数が限定されている。しかし、パワースターはトビラを開くカギの役割も持っているので、ある程度集めれば新たなる道が開け、先のコースに進めるようになるぞ。各コース内にはあっと驚く仕掛けやテクニックを要する場所があったりとアスレチック感たっぷり。どのコースもプレイヤーを満足させてくれることまちがいなしだ。また、パワースターを手に入れるにはコース内のボスと対決したり、様々な謎を解きあかさなければならない。だが、どこかに必ずヒントが隠されているので、頭を働かせれば必ずクリアすることができるぞ。

画面の見方をマスターしよう!!

プレイヤーの残り数
マリオの人数。ミスすればひとり減るぞ。全滅すればゲームオーバーになる。

パワーメーター
マリオの体力。敵に当たるなどしてダメージを受ければ減る。無くなれば1ミスだ。

集めたパワースターの数

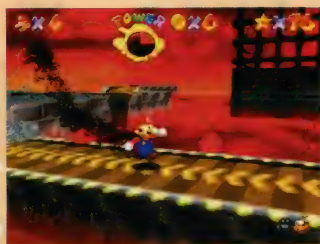
集めたコインの数

カメラの距離
現在マリオとジュゲム、どちらの視点でプレイ中かを確認することができる。

マリオ

⬅おなじみのコイン。50枚集めるとマリオの人数が増えるぞ。

➡マリオのジャマをしてくるモンスター。コース上は危険いっぱい。

64のマリオはこんなに芸が細かい！

⬅お尻に火が付いたマリオ。まるでカチカチ山！

今回のマリオはちょっとした動きやミスをするだけでオーバーなリアクションを見せてくれる。また、写るはずのないカメラマンのジュゲムがある場所で見えたりするなど、何気ない演出も僕らを楽しませてくれるのだ。

⬅なんとこんな巨大なモンスターも登場。どうやって倒すのだろうか？

いろんなことを試してみよう！

スター獲得！

➡このパワースターを手に入れることがゲームの目的だ。がんばって探せ。君はいくつ見つけることができるかな？

COLUMN

表現力が豊かになった今度のマリオ

マリオのコトバは英語だ。敵キャラをやっつけてVサインするときは、得意げに「HERE WE GO!（さあ、行こうぜ！）」なんて言うけれど、もともとはイタリア移民。だから、敵にやられたときには、ついつい「MAMMA MIA!（なんてこったい！）」なんてイタリア語で叫ぶことになる。そのマリオの声、実はアメリカの俳優さんが吹き替えをしたという話。また、帽子を脱ぐとあらわれる茶髪。ヒゲは黒いのに髪の毛が茶色なのはちょっと変だけど、多彩なアクションだけでなく、そんなマリオのパフォーマンスもじっくり楽しもう。

まずはマリオを動かそう!!

今回のマリオの操作は主に、コントローラの3Dスティック、Aボタン、Bボタン、Zトリガーボタンを使って行う。なんと驚いた事に十字キーはまったく使用しない。歩く、走るなどといった移動の動作はすべて3Dスティックの役目なのだ。また、3Dスティックや各ボタンをいくつか組合わせることにより、マリオは走り幅飛びやスライディングなどといった特殊な動作を見せてくれる。この特殊動作は、コース中のパワースターを獲得するためには必要不可欠なものだ。それを次ページより移動、ジャンプ、攻撃と3タイプの系統に分けて紹介していく。ゲームに行きづまったときにはこの特殊動作のことを思い出し、いろいろと試してみよう。

3Dスティック［移動］

3Dスティックは、マリオを移動させるのに使用する。進ませたい方向にスティックを倒せばオーケーだ。少しだけ倒せば歩き、おもいっきり倒せばダッシュするぞ。最初は戸惑うかもしれないが、すぐに慣れてくるぞ。

⬆まずは歩かせてみて、マリオがどう動くかを知ろう。

⬆スティックを倒した角度によりスピードが変化する。

Aボタン［ジャンプ］

Aボタンを押すとジャンプする。襲ってくるモンスターを踏みつけたり、足場に飛び移ったりと、ゲーム中では基本中の基本ともいえる動作だ。また、空中に点在するブロックを下から叩くのもジャンプの役目だ。

⬅ジャンプ中は3Dスティックを使う事で軌道修正できるぞ。

Bボタン［アタック］

Bボタンは攻撃だ。マリオがパンチを繰り出すぞ。連続して押すとパンチとキックのコンビネーションが炸裂！　他にも、ジャンプやしゃがみと組合わせる事により、いろんな攻撃アクションを見せてくれるぞ。

➡マリオの必殺パンチで、モンスターはKO確定だ！

スタートボタン

ゲームをスタートさせる。ゲーム中に押すとポーズをかけることができるぞ。

Rトリガーボタン

ジュゲムとマリオ2種類の特殊なカメラモードを切り替えるのに使用。

Cボタンユニット

カメラの位置を、ボタンに書いてある方 向に切り換えることができるぞ。

Zトリガーボタン［しゃがむ］

マリオが頭を押さえてしゃがみこむ。しゃがんでいるだけではまったく無防備だが、ボタンやスティックの組合わせにより、ここから様々なアクションが発生するぞ。

⬆しゃがむときは、周りに危険がないか確認してから使おう。

こ〜んな動作もあるぞ！

カニ歩き

壁に沿った方向に◎

両手を広げて壁に張り付きながらゆっくりと移動する。足場の狭い断崖絶壁で行動するときや、坂道を移動中に上から玉が転がってきたときの緊急回避などに使用する。

➡こんな局面に対したときにはカニ歩きでゆっくりと進め。

しゃがみすべり

走りながらZ

走っているときにZボタンを押すと、土煙を上げながらしゃがみポーズですべりだす。そのまますべっていると徐々にスピードダウンし、じきにストップするぞ。

➡マリオの足下から土煙が上がっているのが分かるかな？

ハイハイ

Z+◎

しゃがんでいるときに3Dスティックで移動すると、腹ばいになってハイハイをする。スピードが遅いので、足場の不安定なところで使用するのが良いぞ。

➡ハイハイは、どんなに3Dスティックを倒してもゆっくりと進むぞ。

ひらおよぎ

水中でA連打

バタあし

水中でA押し続ける

水の中での移動方法だ。平泳ぎはテンポよくボタンを連打することでスピードが乗ってくるぞ。バタ足はボタンを押しっぱなしにするだけでよいが、スピードは常に一定である。

⬅ただ連打するだけでなく、マリオの動きをよく見てボタンを押そう。

➡ゆっくりと水中を散歩したいときには、バタ足で進もう。

カナアミにつかまる

カナアミにふれてA押し続ける

ジャンプして手が届きそうなところにカナアミがあったら、Aボタンを押しっぱなしにすることでぶら下がることが可能だ。そのまま、移動することもできるぞ。

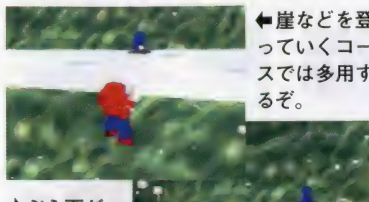
⬆ぶらさがっているカナアミから降りたい時は、Aボタンを離せば良いぞ。

ぶらさがる

崖などの端に向かってA

よじのぼる

登りたい方向に◎

ジャンプして登れそうもない足場でも、手さえ届けば、そこにぶらさがり、よじ登ることができるぞ。しかし、角が斜めになっている壁などでは不可能なので注意しよう。

⬅崖などを登っていくコースでは多用するぞ。

➡ぶら下がったら、いそいで足場に登るのだ。

木やぼうにつかまる

木などに向かってA

さかだち

木や棒の頂上で◎⬆

マリオは木や棒にしがみつける。そこでは上り下りも可能で、頂点では逆立ちもできる。また、木や棒からジャンプするときは、背中を向けている方向に飛んでいくぞ。

⬅木や棒があったら、上に登って周りを見渡せ。

➡逆立ちの後ジャンプすると遠くに飛べるぞ。

特殊ジャンプでひとっとびー

れんぞくジャンプ

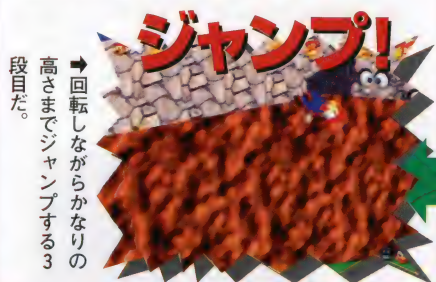
A+A

ジャンプして着地する瞬間にタイミングよくもう1度ジャンプすることで、普段より高くジャンプできる。このテクニックは2回まで可能で、3段目のジャンプのときにはかなりの高さまで飛び上がるぞ。

3段飛び

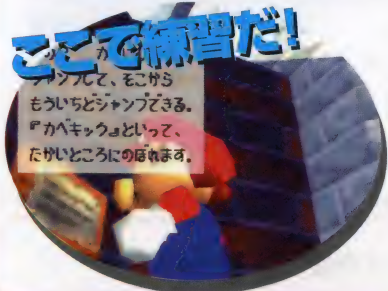
A+A+A

⬅まずは1回目のジャンプ。これが普段の高さだ。

⬅2段目のジャンプ。マリオは直立姿勢でジャンプする。

➡回転しながらかなりの高さまでジャンプする3段目だ。

カベキック

カベにあたったときにA

壁を利用したテクニックがカベキックだ。壁に向かってジャンプし、マリオが壁に激突した瞬間にもう一度ジャンプ！　壁を蹴り上げて2段ジャンプをするぞ。タイミングが難しいのでかなりの練習が必要な技だ。

⬅ここはお城の中庭。高い壁があるので練習には持ってこいだ。

⬅まずは勢いをつけるため、壁に向かってダッシュ!

➡壁に当たる瞬間。ここでタイミングよくボタンを押すのだ!

⬅カベキック成功！かなりの高さまでジャンプするぞ。

よこちゅうがえり

走りながら◎逆方向+A

よこ宙返りは、危険回避のためのテクニックだ。ダッシュに突然足場が落ちた時などに使用するとかなりの確率で助かるぞ。

⬅マリオの先には足場がない。このまま走っていると危険だ!

➡足場がなくなる寸前でよこ宙返り。見事危険を回避できたぞ。

走り幅飛び

走りながらZ+A

ダッシュ中にしゃがんで（腰を落として）からジャンプすると、進行方向に向かって思いっきりジャンプする走り幅飛びだ。走り幅飛びは、かなり先までジャンプするが、低く飛ぶので、障害物に当たることがある。

⬅これはどう考えても普通のジャンプでは届かないぞ……。

⬆まずは勢いをつけるため、目標に向かってダッシュだ。

⬆足場が無くなるギリギリのところまで粘ってからしゃがめ！

⬆ジャーンプ！　すごい勢いで向こうの足場まで飛んでいくぞ。

うしろちゅうがえり

Z+A

しゃがんでいるときにジャンプすると、後ろに向かって宙返りする。これは、普通のジャンプよりも微妙に高く飛びあがるぞ。

⬅絵の中に飛びこむ前、絵に背を向けてしゃがむ……。

➡絵の中へ宙返りでダイブ！なかなか粋な使い方だ。

ボディアタック

走りながらB

走っている直線上にモンスターが出現したら、立ち止まらずにBボタンを押すのだ。腕を前に伸ばして飛びこむボディアタックが炸裂！　もちろんボディアタックで敵を倒すことができるぞ。

⬅ダッシュ中に立ち止まらずに敵を倒せるボディアタック。

ヒップドロップ

空中でZ

ヒップドロップは、真下の敵を倒す時やブロックを壊す時などに使用する。また、斜めにジャンプした時、飛びすぎた！と思っても、あわてずにヒップドロップを使えば空中でブレーキ変わりになるぞ。

➡ジャンプして真下のブロックを破壊。中からはコインが！

➡動く足場をジャンプで移動。こんな時はあわてずにゆっくり進もう。

⬅狙いを定めてヒップドロップ！　技の特性を活かしたうまい使い方だ。

スライディング

走りながらZ+B

ボディアタックと似たような技だが、こちらは足から飛びこむものだ。また、ボディアタックと違ってマリオが飛んでいかないので、すべる距離は短い。敵との距離によってふたつを使い分けよう。

⬅キックしながら進むスライディングで敵を蹴散らせ。

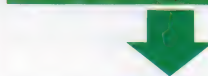
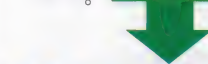
もつ

持てるものに近づいてB

なげる

持ったあとB

小さなブロックや特殊な敵は持ち上げることができるぞ。持ったまま移動することも可能だ。その後ボタンを押せば持ったものを投げつける。投げたものに敵が当たれば、ダメージを与えられるぞ。

⬅まずは、持てるものの前に立ってみよう。微調整が難しい。

➡次にボタンを押すのだ。両手で抱えて持ち上げるぞ。

⬅その後ボタンを押せば投げつける。山なりに飛んでいくぞ。

ふりまわす

Bで持って◎回転

対クッパ専用のテクニックといっても良いものがこれ。クッパのしっぽを持ち、ブンブン振り回すのだ。３Ｄスティックを回すスピードで振り回す勢いが変わる。その後Ｂボタンを押せばクッパを投げ捨てるぞ。

➡重そうなクッパを振り回すマリオ。たいした怪力だ。

⬆思いっきり振り回せば、クッパを飛ばす距離もそれに比例して長くなるぞ。

ぼうしをチェンジしてパワーアップだ！

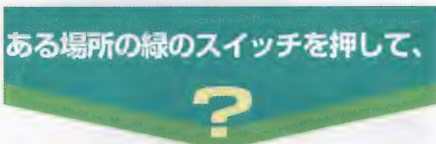
マリオのトレードマークと言えば帽子。今回はこの帽子を交換することによりパワーアップするのだ。ゲーム中にすぐ気がつくと思うが、コース上のあちこちには赤、青、緑の3色の半透明ブロックが空中に浮かんでいる。この中にそれぞれ3種の帽子が入っているぞ。しかし、下から叩いてみてもブロックが半透明なのですり抜けてしまう。帽子を手に入れるには、まずブロックを実体化させなくてはならないのだ。そのためには、キノコ城のどこかにある、同じ色をしたスイッチを押さなければならない。まずはスイッチを捜そう。

帽子をかぶればゲーム中のマリオのグラフィックも変化するぞ。

ブロックを実体化させろ！

⬅ブロックが透明の状態だ。向こう側が透けているのが分かるかな？

ある場所の緑のスイッチを押して、

？

⬅実体化したブロックだ。これを下からジャンプして叩くと帽子が出現する。

赤いブロックたたいて見れば　空にはばたく羽根マリオ

赤ブロックからでてくる帽子には、羽根が生えている。これをかぶってから3段ジャンプをすると、なんとマリオは大空へと飛び上がるぞ。大空を自由に舞う爽快感は、一度味わうとやみつきになること間違いなしだ！

羽根マリオの操作

- 3Dスティックを左右に倒すと旋回。
- 3Dスティックを上が下降、下が上昇。
- Zトリガーで地面に降りる。

帽子の横から生えた羽根がチャームポイントだ。

これをさがせ！

緑のブロックたたいて見れば 銀色に輝くメタルマリオ

緑のブロックには銀色に輝く帽子が入っている。この帽子を取れば、マリオがメタリックに輝きだす。この時のマリオは触れただけでモンスターを弾き飛ばし、水の中や炎の上でも平気で歩き回る。まさに無敵だ！

これをさがせ！

メタルマリオの特徴

- 敵を跳ね飛ばせる。
- 炎に触れてもダメージを受けない。
- 水の中などにいても苦しくならない。
- 海底を歩けるようになる。逆に泳ぐことはできなくなる。

青いブロックたたいて見れば するるーりすりぬけスケスケマリオ

青ブロックを叩いて出現するのは、ぼやけた感じの帽子だ。これを取るとマリオもぼやけたようになる。敵や炎のワナなどに引っ掛からなくなり、特殊なカベをすり抜けられる様になるぞ。行き止まりでは青ブロックを捜してみよう。

これをさがせ！

スケスケマリオの特徴

- 炎のダメージを受けない。
- ダメージを受けずに敵をすり抜けらる。
- カナアミや特別なカベを通り抜けられる。

さあ冒険のトビラを開けよう

ストーリー

『お城に遊びに来ませんか？ケーキを焼いて待ってます』
ピーチからの招待状にマリオは大喜び、

「Wow、ピーチからの招待状だ。今すぐ行くよ、待っててておくれ！」
と、めいっぱいのオシャレをしてさっそくお城に出かけて行きました。
しかし、マリオがお城に着いてみてもまったく出迎えがありません。
「ん？お城の様子が何だかヘンだぞ。ミョ〜に静まりかえっている」
マリオはイヤな予感がしましたが、それをふりはらってひっそりとしたお城に足を踏み入れました。すると……。

『誰もいません、とっととお帰りを。ガハハハッ！』
どこからともなく乱暴な声が響いてきました。
「誰だ!?　でもこの声、どこかで聞いたことあるような…」いそいでマリオはお城のあちこちを探り始めました。しかし、ほとんどのトビラにカギがかかっています。やっとのことでカギのかかっていないトビラを見つけたマリオ。その中には見たこともないような大きな絵が掛かっています。そして、その絵の奥の方からは、不思議な音が……。「誰かが呼んでいる気がする。きっと何か秘密があるはずだ！」いちかばちか、マリオは絵に向かって飛び込みました。するとどうでしょう、そこには絵に描いてあった世界が広がっていたのです。

さあ、大冒険の始まりです！

クッパ！またお前か！
ピーチ姫とパワースターを返すんだ！

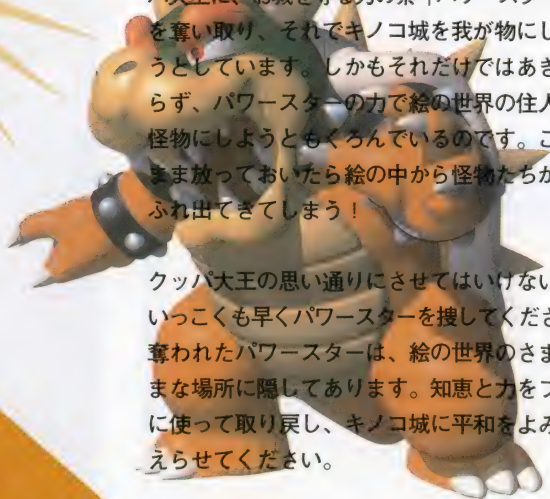
宿命の対決に終わりはない……？

因縁の対決再び!!

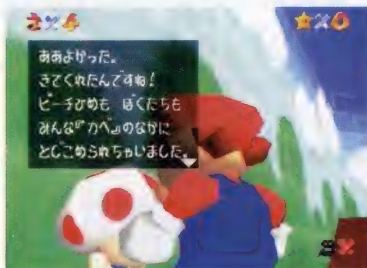
どこかで聞いたあの声、そして消えたピーチ姫、この事件の犯人はもちろんクッパ大王。クッパ大王に、お城を守る力の素「パワースター」を奪い取り、それでキノコ城を我が物にしようとしています。しかもそれだけではあきたらず、パワースターの力で絵の世界の住人を怪物にしようともくろんでいるのです。このまま放っておいたら絵の中から怪物たちがあふれ出てきてしまう！

誰が返すか！
とれるもんならとってみろ
グハハハハハハハハハ！

クッパ大王の思い通りにさせてはいけない！いっこくも早くパワースターを捜してください。奪われたパワースターは、絵の世界のさまざまな場所に隠してあります。知恵と力をフルに使って取り戻し、キノコ城に平和をよみがえらせてください。

ピーチ姫を助けるため、急げマリオ！

コース攻略

ゲームをスタートさせると、ピーチ姫から招待を受けたマリオが喜び勇んで登場する。しかし、キノコ城に入ってみるとピーチ姫はクッパにさらわれた後。まずは近くにいるキノピオに話を聞いてみよう。キノコ城で起こった異変やゲームの目的をくわしく教えてくれるぞ。その後、お城の左側に行くと、番号の書いていない星のレリーフの付いたトビラがある。カギが掛かっていないので中に入れるぞ。部屋の奥には、ボム兵の描かれた巨大な絵が掛かっているので臆せず飛び込もう。

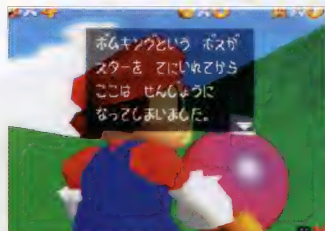
いよいよマリオの大冒険の始まりだ。

⬅またクッパの仕業か。何度懲らしめても懲りない奴だ。

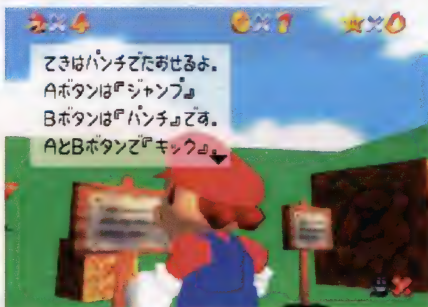
なんだって!!

絵に飛び込め!

⬅絵に飛び込めば、水面に石を投げたように波紋が立つぞ。

コース1 ボム兵の戦場

絵の中では、ピンクと黒のボム兵が戦争をしている真っ最中。黒のボム兵はクッパに操られており、山の上から水爆弾を降らしてくる。コース上に丸い影が見えたら要注意。水爆弾が降ってくるぞ。ここでの目的はコース内の山頂にいくこと。黒ボム兵の親玉“ボムキング”がいるので、奴を懲らしめるのだ!

⬅黒のボム兵の攻撃に困っているピンクのボム兵たち。彼らを助けてあげよう。

➡スタート地点のすぐ側に設置してある大砲。砲身にマリオが入れるほど大きい。

⬆いたる所にある看板。特殊操作の方法が書いてあるので、よく読んで参考にしよう。

アクションになれよう。

⬆まずは3Dスティックや特殊な動作になれるため、あちこちを走り回ってみよう。

クリボー登場!

永遠のやられ役、クリボーが登場。クリボーは、パンチや踏みつけで倒すことができる。マリオを見ると、走って追いかけてくるので、おびき寄せてから攻撃をヒットさせよう。

⬅クリボーは大体3匹まとめて行動していることが多いぞ。

ふんづけちゃえ!

➡上から踏みつければクリボーはぺしゃんこになるのだ。

矢印にそって進んでみよう

看板の示す通りにコースを進むと、橋を渡ったところにキバの生えた巨大な鉄球が鎖につながれている。こいつはワンワン。一定のテンポで体当たり攻撃を仕掛けてくるぞ。こいつは倒せないので横をすり抜けるしかないのだが、より安全に抜ける方法を伝授しよう。近くにいるボム兵を投げつけるのだ。すると、一瞬だけワンワンが行動不能になるぞ。

➡道に迷ったらこの看板を探せ。矢印は山の方角を指しているぞ。

⬆すごい勢いで迫ってくるワンワン。触れただけで大ダメージを食らうぞ。

ボム兵登場！

爆弾モンスター、ボム兵。マリオの姿を確認すると、導火線に火をつけて迫ってくる。攻撃はまったく効かないので、持ち上げてから投げ捨てよう。大爆発を起こすぞ。また、投げた後の爆風で敵を倒すこともできるのだ。

⬅爆弾モンスター、ボム兵。正面からは近づくな。

⬅後ろからそーっと近づいてから持ち上げよう。

➡その後、投げ捨てればボム兵は大爆発を起こすぞ。

[カメラをつかってみよう]

Cボタンと R トリガーを使うと視点を切り換えられる。画面が見にくくなった時は調節しよう。また、Cボタンの上を数回押すと、マリオを動かさずに周りを見渡すことができるぞ。

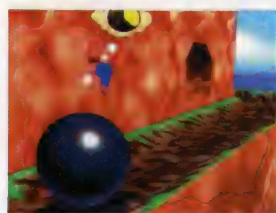
⬅先が見えない時は、この視点を利用しよう。

⬅ジュゲムからの視点。少し遠めにマリオが見える。

➡マリオ視点だと後ろ姿を中心に画面が動くぞ。

ころがる玉をよけながら山をのぼれ

山のふもとから上を見上げれば、周りは、らせん状の道で囲まれていることが分かる。その道は始末の悪いことに坂の上から大きな玉が転がってくるぞ。ジャンプで飛び越えながら進むこともできるが、実はカニ歩きで壁に沿ってゆっくり進めば玉には当たらないのだ。そして山頂に着くと……。

⬆山に着いたぞ。ここからは坂道になっているので慎重に進もう。

⬅不意に玉が転がって来たら、ギリギリまでねばってジャンプすればかわせるぞ。

ボムキングを投げつけろ!!

山頂に待っているボムキング。話が終われば戦闘開始だ。ボム兵と同じく、うまく後ろに回り込んで投げつけろ。3回投げつけたらマリオの勝ちだ。ただし、山の外に投げ捨てると反則になり、3回に数えられないどころかボムキングの動きが速くなるので気を付けよう。ここでひとつ、テクニックを教えるぞ。ボムキングに背を向け、しゃがんで待つ。そしてある程度近づいたら後ろ宙返りだ。簡単にボムキングの後ろに回ることができるぞ。

ボスと対決！

⬅ボムキング登場。キングと言うだけあって立派なヒゲと王冠をかぶってる。こいつを倒せばパワースターが手に入るぞ。

うまくまわりこめ！

➡ ボムキングに持ち上げられるマリオ。この後遠くに飛ばされるぞ。山から落ちると最初からやり直しだ。

持ち上げろ！

⬅やった！　うまく回り込んでボムキングを持ち上げたぞ。この後は一気に投げ捨ててやれ！　これを3回繰り返せば倒せるぞ。

⬆ボムキング倒れるの図。まいったのセリフを残しつつ彼は潔く爆発する。

⬆爆風の中から星の影が。あれが目的のパワースターに違いない！

コース2 バッタンキングのとりで

壁を乗り越えろ！

ここは、せりだす岩や、突然上から落ちてくる岩、移動リフトなどが設置してある。足を踏み外すと奈落の底へまっさかさま、というところもあるので難度は高い。ここをクリアするにはいろんなアクションが要求されるぞ。そして、このコースの難所はパックンフラワーが2匹寝ている場所。足場が不安定な上、ゆっくり進まないとフラワーが起きて襲いかかってくるのだ。ハイハイで慎重に進め。

⬅スタート地点のすぐ側で寝ているパックンフラワー。近づくと……。

➡キバをむいて襲いかかってくる。寝起きは狂暴なパックンフラワー。

⬇せりだしてくる岩と岩の間に潜り込め。

のぼれやのぼれ

⬅おおっとあぶない！ ドスン！ と上から岩が降ってきたぞ。

⬇パックンフラワーを起こさないように進もう。

⬇砦の上にはモンスターが待ち構えているぞ。

[バッタン登場]

壁のモンスター、バッタン。マリオが正面に立つとそのまま倒れ込んでくる。押しつぶされればダメージを受けるぞ。倒れ込んできたところを素早くかわし、ヒップドロップで踏みつけるのだ。

⬅倒れてきたところをダッシュでかわし、急いで上に乗っかるのだ。

➡ペシャンコのマリオ。ダメージを受けるがカワイイので一見の価値アリ。

怒りのバッタンキング

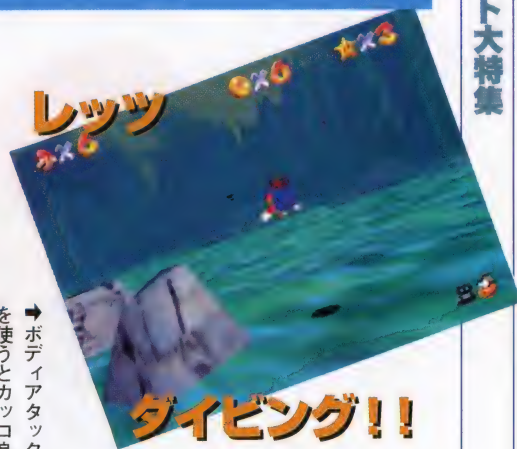
もんくが あんら…
ヒップドロップで この
バッタンキングさまを
ふみつけて みやがれっ！

➡このコースのボスがバッタンキングだ。倒れているところを3回ヒップドロップで踏めば倒すことができる。倒せばパワースターが手に入るぞ。

コース3 かいぞくのいりえ

海底に眠る沈没船

このコースでは水中がメインになる。泳ぎのテクニックを覚えてからチャレンジしよう。水中には、海賊が残したお宝や、巨大なウツボなどミステリアスな冒険が待っている。また、マリオは水中では息が長く続かない。パワーメーターが徐々に減っていき、無くなるとミスになってしまう。減ったパワーメーターは水上に出るかコインを取れば回復するぞ。

⬆海辺の看板には泳ぎ方のテクニックが書いてある。よく読んで参考にしよう。

➡ボディアタックを使うとカッコ良く飛び込めるぞ。

➡この3本柱が水中での目印になるぞ。覚えておこう。

巨大ウツボ登場!!

海底に見える巨大な影、あれこそ沈没船だ! しかし、この沈没船には巨大なウツボが巣くっている。沈没船の中に入るためには、ウツボをうまくおびき寄せなければならない。

沈没船の中には？

沈没船の中には宝箱が4つ置かれている。しかしこの宝箱、正しい順に開けないとダメージを受けてしまう。宝箱をすべて開ければ海賊船は浮上し、パワースターが出現するぞ。

⬅宝箱がいっぱいだ! しかし、順番どうりに開けないと大変なことに……。

➡なんとかすべての宝箱を開けることに成功。海賊船が浮上するぞ。

⬅間違えると、海賊のワナが作動し電撃のダメージを受ける。

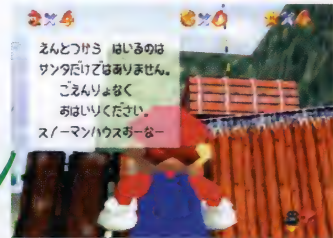
そして パワースターが!

⬆パワースターはすべる足場の上に出現。落ち着いて取ろう。

コース4 さむいさむいマウンテン

スライダーでパワースターをたたけ！

あたり一面雪化粧で、非常にマリオが映えるコースだ。スタート地点のすぐ側に、山小屋があるので入ってみよう。トビラがないので、煙突から入ることになるぞ。中にはスライダーが設置されている。下まですべり降りることができればパワースターが手に入るぞ。しかしこのスライダー、一筋縄ではいかないコース設計になっているのだ。

超高速！

➡スノースライダーではスティックの上が加速、下が減速だぞ。

➡落ちたら奈落の底へ真っ逆さま。もちろんミスになるぞ。

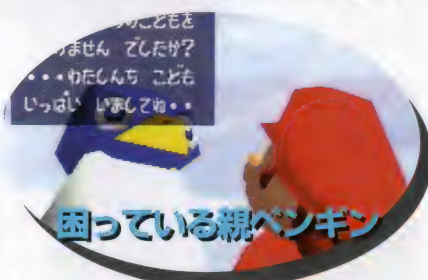
⬆スライダーに成功するとコースの下の方に出るぞ。そこにパワースターが出現するのだ。

スライダーが厳しい人は ペンギンのお使いにチャレンジ！

はっきりいってスノースライダーはチョムズ。何度もミスする人が続発するはず。そんな人のため、ここでは特別にもうひとつのパワースターの取り方を教えるぞ。コースの1番下にいる大きなペンギンの元に子供のペンギンを送り届けるのだ。この子供ペンギンは、スタート地点の山小屋のすぐ上にいるぞ。がんばって捕まえよう。

⬅これがその子供ペンギンだ。スタート地点のすぐ近くにいるぞ。

➡後ろから近づいてBボタン。子供ペンギンを持ち上げることができる。

➡ペンギンを抱えて運ぶマリオ、なんとなく一生懸命さが伝わってくる。非常に微笑ましい光景だ。

↑子供がどこかへ遊びにいってしまって困っているペンギン。助けてあげよう。

無事にペンギンを送り届ければ、ペンギンの親からお礼としてパワースターがもらえるのだ。やったね！

コース5 テレサのホラーハウス

地下室の謎

一番最初に、もうひとつだけ開くことができるトビラがあるのに気づいた人は多いだろう。トビラは中庭につながっているのだが、実はそこがコース５へ続く道なのだ。星をある程度取ると中庭のトビラの前にテレサが現われ、近づくと逃げていく。その後中に入ると中庭はテレサだらけ。この中の１匹がホラーハウスを持っているぞ。そいつを倒してハウスに触れればコース５に進むことができるのだ。

⬆星をある程度集めてから、このトビラの前に来ると、テレサが登場するのだ。

⬆マリオが近づくとトビラの中へ逃げ込むテレサ。こうなったら追いかけてみよう。

⬅中庭はテレサだらけ。この中からホラーハウスを持つテレサを捜せ。

ホラーハウス出現

ホラーハウスへようこそ

ホラーハウスでは、テレサのボス、おやかたテレサを探さなければならない。その方法は実にシンプル。ハウス内のテレサを全滅させれば良いのだ。また、ハウス内では、悪霊がいろんなものに取り憑いている。設置してある家具や楽器には近づかない方がいいぞ。

⬅ホラーハウスに巣くっているテレサを１匹残らず倒すのだ！

➡動くピアノに攻撃され、大ダメージを受けた！

で、でかい！

⬆遂に登場、おやかたテレサ。後ろに回り込んでパンチを決めろ！　３回殴れば倒せるぞ。

[テレサ登場]

恥かしがりやのテレサ。マリオと正面を向き合っていると、姿を消したまままったく動かない。この時はダメージを与えることができないので、うまく後ろに回り込んでパンチで攻撃しよう。

⬅この時がチャンス！　すばやく攻撃だ。

➡消えている時はどんな攻撃も効かないのだ。

もっとパワースターを手に入れたい！

パワースターはコース内に１つや２つあるだけではない。今判明しているだけでも１コース目に最低６つはあることが判っている。そして、実はキノコ城の中には15のコースの他に、隠されたエキストラコースも存在するのだ。そこでもある条件を満たせば、パワースターを入手できるぞ。

その1 エキストラコースをさがす

まずは１番初めに入ることができるエキストラコースを紹介だ。その名もピーチの隠れスライダー、入る方法は簡単だ。まず、パワースターを１個取ったらキノコ城の右上にあるトビラが開けられるようになるので、そこへ入る。中には、ピーチ姫を型どったステンドグラスが３つ飾ってある。その１番右のステンドグラスに飛び込めばオーケーだ。

⬅スライダースタート。時間が表示されるので、タイムアタックに挑戦するのも面白いかも。

➡１番下まで降りることができればパワースターをゲットできるぞ。

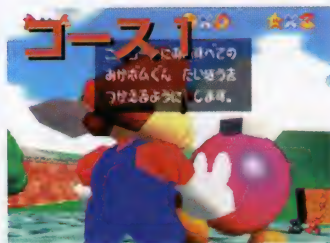
⬅パワースターを１個取れば、このトビラを開けられるようになるぞ。

⬆ピーチ姫のステンドグラス。なんとこのように中に入ることができるのだ。

その2 1度クリアしたコースにもう1度行く

パワースターをいくつか取った状態でもう１度コースに入ると、新たなイベントが起こることがあるぞ。例えばコース１。ここにボムキングを倒した状態で入ると、それまで使えなかったピンクのボム兵が持つ大砲が使用可能になる。これにより、今まで行けなかった場所に行くことができるようになり、パワースターへの道が開かれるのだ。

⬅コース3で、海賊船を浮上させるとウツボの出現位置が変わるぞ。

➡ウツボのしっぽにパワースターが！　決死の覚悟で取りに行け。

⬅大砲は他のコースにもある。ピンクのボム兵がいたら迷わず話しかけろ。

➡大砲を使えば浮かんでいる島にもたどり着くことができるぞ。そこにはもちろん……。

巧い人だったら30時間で終わりますが、永遠に楽しんでほしいですね。

任天堂・広報
本郷好尾さん

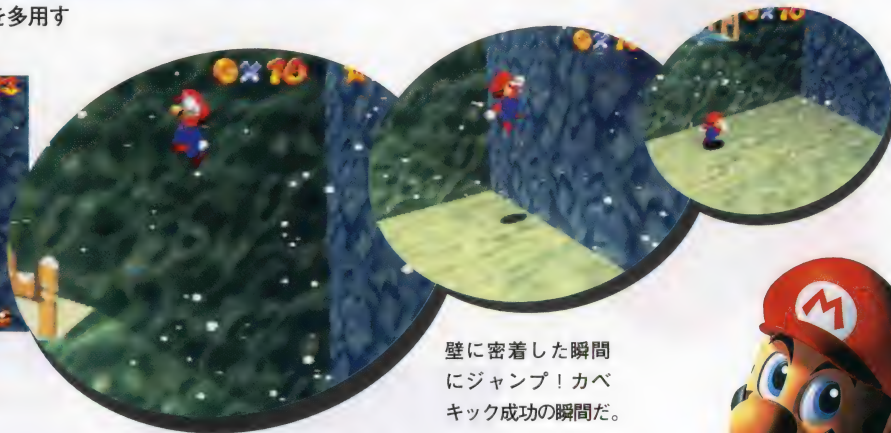
いつでも、どんな人でも自分なりの目標を掲げて、自由に遊べるというのがマリオのテーマなんです。だからクリアすることが目的ではありません。３Ｄの箱庭のなかでマリオを自由に操作しているだけでも楽しい。ただ、終わりがないと張り合いがないので、エンディングを作っただけの話なんです。「マリオ64」では、120個の星を集めるんですけど、ぶっ通しで30時間ぐらいやれば、巧い人であれば最後までできるようですね。しかし、マリオのゲームというのは、ただ終わればいいというものではないですから。空を飛んでいるときはフライトシミュレーションのようなゲームもありますし、泳いだり、走ったり、ジャンプしたりとマリオを自由に動かすだけでも毎日遊べるという感じです。

その3 テクニックを使う

3段ジャンプや壁キックはこのゲームの中でもかなり難度の高いアクションだ。ゲームが進むにつれて、このテクニックが必要な場所がある。そんな場所の先には必ずと言っても良いほどパワースターがあるぞ。特にこのテクニックを多用するのはコース4。なんと、壁キックと3段ジャンプを組み合わせないと登れない断崖絶壁も存在するのだ。コース4でパワースターを多く取りたいのなら、十分に腕を磨いてからにしよう。

←横は壁、上には道が見える。これはカベキックしかない！

←壁に向かってダッシュだ！ カベキックの基本は勢いをつけることだ。

↑カベキックで絶壁を越えると、そこにはパワースターが！

壁に密着した瞬間にジャンプ！カベキック成功の瞬間だ。

その4 赤コインをそろえてみる

コース上に落ちている赤色のコイン。これもパワースター出現には欠かせないアイテムだ。コース中には全部で８枚落ちており、すべて揃えるとコース上に存在する半透明のパワースターが実体化するのだ。これは、赤コインをそろえるのと、半透明パワースターを探すという２段構えになっているため、難度がかなり高い。しかもパワースターを実体化させた後、取らずにミスすると、赤コインを揃える所からやり直しになるのだ。

←赤コインはスタート地点のすぐ側に１つはあるぞ。

➡すべっている途中などが１番見落としがちだ。

普通の視点では見えないところは特に怪しいぞ。視点を変えて上からのぞきこんでみるとそこには赤コインが！

やった！そろった！

↑８枚そろって実体化。しかし、半透明のパワースター探しという仕事が待っているぞ。

対決!!クッパ大王

パワースターでとびらをひらけ!

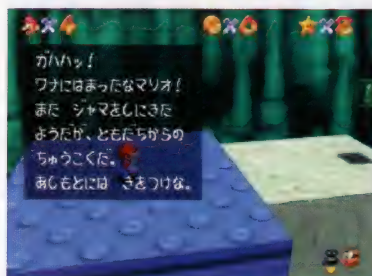
ひときわ大きな星が描いてあるトビラ。このトビラを開けるにはパワースターが8つも必要だ。そしてこの先にはクッパの迷宮、そして宿敵クッパ大王が待ちかまえているぞ。クッパの迷宮は噴き出す炎や移動リフトなどのアトラクションが盛りだくさん。ミスを連発するだろうが、何度もやり直してコースを覚えないと、クッパの元にたどり着くことはできないぞ!

⬅苦労してパワースターを8枚集めたぞ。トビラの先には何が……。

⬆な、なんとピーチ姫の絵に近づくにつれ、クッパに変わっていく!

➡あっ、ピーチ姫の絵だ!もしやこの絵の中にはピーチ姫が!

➡そして絵にたどり着く前に落とし穴が! しまった、罠だったのか!

難所!クッパの迷宮

⬅落ちた先はクッパの迷宮。クッパにバカにされるなんて屈辱だ!

➡クッパの迷宮は難所ぞろい。何度もミスすると思うがくじけるな。

ムダだ〜!

クッパついに登場！

ついにクッパ大王との対決。地震を起こしたり炎を吐いたりと、実に多彩な攻撃を見せてくるぞ。戦いの場には爆弾が設置されており、クッパを爆弾にたたきつければ勝利だ。クッパの後ろに回り込んで尻尾を持ち、振り回して投げ飛ばせ！クッパを倒せばカギが手に入り、新しいコースへのトビラが開かれるぞ。

➡クッパの登場シーンだ。マリオに対してとてもムチャクチャなセリフを言ってくるぞ。

⬅クッパの攻撃。炎はしばらく画面上に残っているので、うっかり触らないように気をつけよう。

キャッチ!!

➡振り回しは、勢いをつければつけるほど手を離したとき遠くに飛んで行くぞ。

⬆見事、爆弾に当てることに成功。クッパはひっくり返ってくやしがる。やったね！

⬆クッパが消えた後にはカギが。これでピーチ姫救出に一歩近づいたぞ。

⬅カギを差し込みトビラを開く。新たな冒険のスタート！

新しい冒険へ！

パイロットウイングス

PILOTWINGS 64

ダ・ヴィンチ、ライト兄弟、ガガーリン。
大空を飛びまわることは、はるか太古の昔から
人類の夢であり続けた。そして今、
すべての人にその夢がかなうときが来た。
大空がつまった小さな箱、
それが『パイロットウイングス64』!

パイロットウイングス64
6月23日発売
¥9,800(税別)
任天堂

3Dスティックで大空を飛びまわれ

生まれ変わった名作フライトシミュレーション

36ステージを飛びまわれ

SFCで前作が発売されてから6年近く経っているので、タイトルすら初めて聞くというユーザーも少なくないと思う(前作については下のコラムを参照)。『パイロットウイングス64』はその名のとおり、『パイロットウイングス』の64版である。こまかいシステムや、キャラクター設定、ステージなど、目に見える部分はすべて変更されているが、前作の基本的なコンセプトだった「大空を自由に飛ぶことのおもしろさ」を、新しいハードで追求したゲームなのである。

前作も非常におもしろいゲームだったけれど、「ハードがすごければもっとおもしろくしてやれるのに」という開発者の声が、どこからともなく聞こえてくるように感じられた。このゲームは、まさにその証明と言える。

3種の機体

新しくジャイロコプターを加え、おなじみのハンググライダー、ロケットベルトの3種がメインの機体となる。

3種のバッジ

今回も得点制を採用。得点にしたがいブロンズ、シルバー、ゴールドの3段階でバッジがもらえる。

4種類のエリア

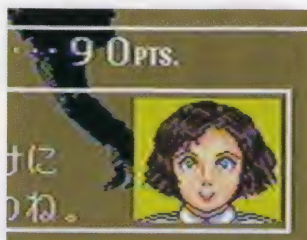
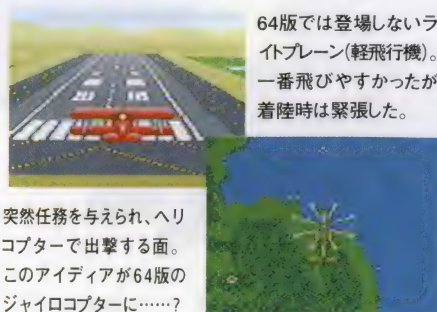
4つの島が今回の舞台。前作に比べ圧倒的に広いステージばかりなので、ただ飛ぶだけでおもしろい。

バルーン	30/30点
タイム	20/20点
着地精度	30/30点
着地衝撃	20/20点
減点	0点
合計	100点

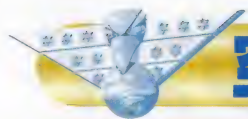
タスクをクリアせよ

各機体ごとに、初心者向けのビギナークラスから、あこがれのP(パイロット)証クラスまで4段階のクラスが設定されている。上のクラスに挑戦するためには、与えられたタスク(課題)をクリアして、バッジがもらえる得点をたたきだすこと。

SFC版ってどんなゲーム?

『スーパーマリオワールド』、『F-ZERO』に続き、任天堂がSFC発売時に用意したフライトシミュレーション、それが『パイロットウイングス』だ。SFCが持つ回転・拡大・縮小機能を、ゲームを楽しませながら非常にわかりやすく提示した、いわゆる機能紹介ソフトだったかもしれないが、新鮮なおもしろさのあるゲームだった。

前作では、個性的な教官が鍛えてくれた。写真は紅一点の白石教官。

64版では登場しないライトプレーン(軽飛行機)。一番飛びやすかったが、着陸時は緊張した。

突然任務を与えられ、ヘリコプターで出撃する面。このアイディアが64版のジャイロコプターに……?

©1996 Nintendo/Paradigm Simulation, Inc.

空飛ぶ快感の秘密は3Dスティックに

バツグンの操作性

任天堂のゲームがいいゲームだと、よく言われるのはなぜだろう。ゲームバランスがいいから、アイディアがいいから、もちろんそれもあるだろうが、やはり操作性がいいからというのが、最大の理由なのではないだろうか。手に持ってしっくりとくるコントローラ（もちろんそれ自体任天堂製である）、プレイヤーの意のままに画面の中を動きまわるマリオ、リンク、etc……。ストレスを感じることは、まったくない。逆に言えばクソゲーと呼ばれるゲームが、なぜそう呼ばれるかの大きな理由のひとつとして、「ストレスを覚える操作性」にあるはずなのだ。

で、『パイロットウイングス64』の操作性だが、これがバツグンなのである。３Ｄスティックで操作する機体が、ストレスを覚えるどころか、まるで自分がベテランであるかのように違和感なくプレイできるのだ。３Ｄスティックの形状が、飛行機の操縦桿のそれとダブるのも理由のひとつだろうが、プレイヤーが「こうしたい」と考えたとき、自然に動く指をあてはめていった結果だろう（写真撮影のＺトリガーなど、その代表例だ）。

ライトポジションと呼ぶ、この持ち方でプレイする。左側に配置されている十字ボタン、Ｌトリガーボタンは使用しない。

HANG GLIDER

前作にも登場したハンググライダーは、上昇気流がないと下降するばかり。また着地時のコントロールも難しいため、メインの３種類の機体の中では、もっとも初心者泣かせだろう。上昇気流の位置だけは、常に気を配っておくことが必要だ。

ROCKET BELT

ロサンゼルスオリンピックの開会式を覚えていない人でも、前作のこいつのおもしろさは覚えているはず。操作性も飛躍的にアップした。

GYROCOPTER

上で回転するローターの役目は、機体を上昇させるのではなく、翼の役目をしている。ヘリコプターよりは、軽飛行機に近いかもしれない。いつでも発射ＯＫのミサイルは、男たちの熱い破壊衝動を満足させるグレートな装備である。

Zトリガーボタン
- 視点の切り替え
- エアブレーキ。空中停止できるが、燃料の減りが早い。
- ミサイル発射。一度押すと画面にスコープが表示され、放すと発射。２発まで連射可能。

スタートボタン	ポーズ＆メニュー画面
Rトリガーボタン	視点の切り替え

Cボタンユニット
- 押している間それぞれの方向を見ることができる。
- 左右は押している間それぞれの方向を見ることができ、上下は４段階で視点変更ができる。
- 押している間それぞれの方向を見ることができる。スコープが表示されている間は、その微調整に使用。

A・Bボタン
- A・Bボタン共通でフレアー（エアブレーキの役目など）。
- A：ロケットの強噴射。B：ロケットの弱噴射。
- A：押している間出力アップ。B：押している間出力ダウン。

3D スティック	機体の移動方向を操作できる。３Ｄスティックならではの、入力のアナログ感に最初はとまどうかも。

操作方法

親切なシステム上で要求される高度なテクニック

親切設計で安心飛行

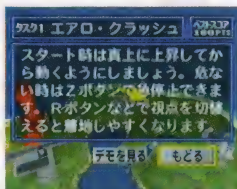
それぞれの機体のそれぞれのクラスで与えられるタスク（課題）は、けっして易しいものではない。操作性が良いからといって、サクサククリアできるほどパイロットへの道は甘くないのだ。プレイヤーがテクニックを磨くことだけに集中できるように、または快適な飛行を楽しめるように、さまざまな親切設計がされているので紹介しよう。

ちなみに、このあたりのシステム上の親切度も、前作にくらべかなり上がった。

マップ

Ｃボタンユニットで、部分拡大から島（ステージ）の全体までいつでも自由に見ることができる。

ヒント

そのタスクにおいて注意すべきことを教えてくれる。また失敗時にも適切なアドバイスが表示される。

計器類

バランスよく配置された計器類は、どれも大切なもの。すべての計器をチェックする習慣が必要。

ホリディアイランド

HOLIDAY ISLAND

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー	1	1	1
A証			
B証			
P証			

お城あり、遊園地あり、ここはまさに子供から大人までが休日を楽しむことのできる島。まだ空を飛んだことのない人は、機種に関係なく、かならずこの島から始めなければならない。全然関係ないけど、ミッシェル・ポルナレフという歌手の「ホリデイズ」（邦題：愛の休日）という歌をBGMに自由飛行するとハマる。

POINT 昼夜が逆転する地下水路へGO！

城のある丘の中腹から流れ出ている地下水路が、このステージの注目ポイントだ。普段は昼間のホリディアイランドが……。

ホリディアイランドは、いつでも明るい太陽の光が降り注いでいる。そんな景色にアキアキしたら、

城のある丘の中腹あたりから流れ出ている、地下水路に入ってみよう。つぎに外へ出ると……、

このとおり、夜になっているのだ。なかなかセンスのいいアイディアだね。

HANG GLIDER 1／アルバトロスネスト

リングをくぐり着地せよ！

ビギナークラスのタスクは楽勝。ほぼ直線上に配置されたリングをくぐって、ランドポイントに着地するだけだ。前作と違って、リングの内側が黄緑色で表示されているのが見やすい。3Dスティクを微妙に動かしてやると、うまくいく。

ランドポイントまでは、ほぼ一直線。ヘタに方向転換する必要は、まったくなし。

高度と速度に気をつけながら、ランドポイントに向かってゆっくり下降していく。

接地時は50km／h以下で

接地時は、フレアーをかけながら速度を50km／h以下に落とすこと。着地衝撃が大きいと、もちろん減点に。

着地のときは、Aボタンを押しっぱなしにして足を立てること。

パイロットの特性をチェック！

6人の個性的なパイロットは、下記のように3種類のタイプにわけることができる。種目によってパイロットを変えるのが、攻略への近道となりそうだ。

PILOTS	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYROCOPTER
ラーク キィウィ	2人とも体が軽いので、操作（3Dスティック）に対する反応がはやい。	慣性の影響を受けにくいが、風の影響を受けやすい。噴射力も小さい。	標準的
グース アイビス	標準的	風の影響を受けやすいが、慣性の影響を受けにくい。噴射力は大きい。	機体は旋回しやすい。出力アップや出力ダウンが遅い。AB両方押しで出力キープ。
ホーク フーター	体が大きいので、もしくはダイナマイトボディのため、操作に対する反応が遅い。	標準的	機体が旋回しにくい。出力アップや出力ダウンは早い。AB両方押しで出力キープ。

ラーク
145cm/39kg/13歳
体は小さくても、度胸は満点。機敏な動きの得意な健康優良児だ。

ROCKET BELT 1／エアロ・クラッシュ

城上空のバルーンに体当たり

城の上空にバルーンが浮かんでいる。前作には登場しなかったこのバルーンは、今回いたるところで登場する。ここでの目的は、こいつを体当たりで破裂させ、ランドポイントに着地することだ。

ロケットベルトを操作するとき、もっとも注意してほしいのが、スタート時3Dスティックをニュートラルにしておくことである。変に方向をつけて飛ぶと危険なのだ。

バルーンの正面まで来たら、一度Zトリガーでホバリングし、体勢を立てなおすとよい。

着地時は視点変更

ランドポイントに着地するときは、視点を真上から見たものに変えることをおすすめする。ランドポイントの中央に近ければ近いほど、得点も高くなるのだ。落下速度に注意。

キャラが中央に来たからといって、急に出力を下げてはいけない。高度1メートルまでは、Zトリガーと弱噴射で慎重に下降すること。

GYROCOPTER 1／ノービスリング

順番にリングをくぐれ

初登場のジャイロコプターだが、操作性はハンググライダーやロケットベルトよりもやさしいはず。あまり速度が出ないように、Aボタンの押しっぱなしに注意。

レーダーとマップで次のリングの位置を確認しながら飛ぶと、かなりラクに攻略できる。

着陸時は減速せよ

全種目において言えることだが、着陸時は速度を落とさなければいけない。Bボタンで減速しながら、高度を下げ、滑走路へアプローチせよ。

タスクに関係なく、ジャイロコプターではミサイルを射ちほうだい。でも一部（ヒミツ）を除いて地形はこわせないよ。

人類のあこがれ“バードマン”になるために

究極の飛行とはなんだろう？　ジェット機？ロケット？　いや、誰もが願い、いまだ人類が実現していない、翼による鳥のような飛行だろう。『パイロットウイングス64』では、その夢すらもかなえてくれる。ある条件を満たすと、あこがれのバードマンになれるのだ。

タスクや時間や燃料にしばられることなく、いつまでもいつまでも広い大空を自由に飛びまわることができる。学校や仕事で疲れて帰宅したあと、何もかも忘れて飛びまわる……。これぞ心のオアシス。

夢のようなモードだが、何かに衝突したらダメ。Bボタンでうまくはばたけば着地することも（斜面では不可）。

ホリディアイランドの3種目をシルバーバッジ以上でクリアすると、そのステージでバードマンになることができる。

写真はホリディアイランドの3種目を、すべてゴールドでクリアしたところ。これで飛びほうだい。

エバーフロスト島

EVERFROST ISLAND

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー			
A証	2		
B証		3	
P証			3

ほかのステージが夏、もしくは暖かい季節を思わせるのに対し、ここはその名前のとおり冬将軍に支配された島である。険しい岩山が高くそびえ、そのため強風が吹き荒れることが多い。ときおり降りだす雪は、視界を悪くすることだろう。それだけに、晴れているときは、ひときわ景色が美しい。

POINT

雪と氷に閉ざされた島

ごらんのとおり、一面白銀の世界。スキーができれば最高なのにな。

HANG GLIDER 1／フォトクルーズ

ゆらめく炎を激写せよ

ここでも前作にはなかったアイディアが登場する。指示された写真を取り、ランドポイントに着地すればよいのだが、写真の判定はなかなか辛口だ。フィルムは6枚しかないので、ムダなシャッターを切らないように。

シャッターチャンスを逃すな

ここではエントツから吹き出る炎を撮影すればよいのだが、よりよい写真を撮るためには、より近く、より中心に炎をとらえることだ。

HANG GLIDER 2／チキン・ダイブ

ギリギリの恐怖に耐えろ

険しい山の谷間を、ほとんど垂直に落下していく。機首を下げ、恐怖に耐えながらリングを次々とくぐりぬけ、一気に上昇してランドポイントをめざすのだ。最初のうちは、あまり無理をしないほうが無難だろう。

限界まで恐怖に耐えたら機種を上げ、一気に上昇しよう。コース前方の岩の上には木があるので、こいつに衝突しないように注意が必要。

エクストラゲームでもっと飛べ

前作でもさまざまなボーナスフライトが楽しめたが、今回も3種目用意されている。各クラスでシルバーバッジ以上を獲得すれば、対応したエクストラゲームに挑戦できる。

エクストラゲームは3種目。種目ごとに、3段階のレベルが用意されている。なかなか奥が深い。

キャノンボール ターゲットに向かって人間大砲となる爆笑モード。距離感をつかめ。

スカイダイビング 前作ではおなじみのモード。今回はエクストラで登場。

ジャンブルホッパー

足についたホッパーで、ピョーン、ピョーンとジャンプしながらゴールエリアをめざし、タイムを競うモード。

グース
188cm/71kg/24歳

自称ニヒルな渡り鳥。日本語にすると雁。ギターは持っていない。

ROCKET BELT 1／バルーン・バルーン

バルーンの分裂に注意

ホリディアイランドでクリアした、バルーン体当たりにここでも挑戦する。たった2個のバルーンで楽勝だ、とあなどるなかれ。一度体当たりすると、5個のバルーンに分裂するのだ。つまり合計12回の体当たりが必要。

ROCKET BELT 2／ジングル・ロード

タイムリングで高得点

かなり広い範囲に点在するリングをクリアしていくタスクだ。ここでは、あるリングをクリアすると、一定時間高得点が獲得できるタイムリングが登場する。逆に言えば、これをクリアしないと点数が稼げない。

ちらちら雪が舞う、幻想的なステージ。まずはリングをクリア。

タイムリングが現われた。リングが赤く表示されている間にクリアせよ。一定時間で通常の状態に。

ROCKET BELT 3／アイアン・ヘッド

バウンドボールをヘッディング

巨大なバウンドボールに体当たりし、ゴールエリアまで運ぶタスク。体当たりする方向を考えないと、バウンドボールがとんでもない方向にバウンドしていくぞ。これも前作にはなかった、まったく新しいアイディアだ。

いきおいが大切

もたもたと少しずつ運ぶのはダメ。体当たりする角度を決めたら、Zトリガーで空中停止をし、強噴射で一気にぶつかればよい。

GYROCOPTER 1／アイス・ホーネット

強風に注意せよ

ジャイロコプターではP証クラスのステージになるため、かなりのテクニックが要求される。まずは強風に耐えながら、できるだけたくさんのリングをクリアせよ。

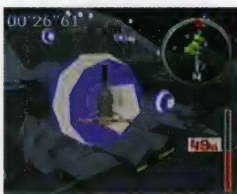
照準表示は最初から

ターゲット破壊を要求されるタスクでは、照準を最初から出しておくのが鉄則。だんぜん狙いやすいはずだ。

ターゲットが照準に重なったら、ミサイル発射、風の影響を忘れるな。

GYROCOPTER 2／バルーン・ラッシュ

体当たりでもOK

30個のバルーンのうち、20個を破壊して滑走路に着地するタスク。ついミサイルに頼りがちだが、そのまま体当たりしてもバルーンは破壊できる。覚えておこう。

バルーンはわりと密集して配置されているので、目についたものをかたっぱしから破壊していけばOKだ。

GYROCOPTER 3／ホーク・アゲイン

泳ぐロボットおやじ出現？

海を泳ぐロボットおやじに、5発のミサイルをかませばよい。突然、ロボットおやじ出現と言われてとまどった人は、リトルステイツのジャイロコプターを参照するように。

ロボットおやじの投げてくる氷塊に注意。バックから熱いミサイルをおみまいしてやると、ソーカイ、ソーカイ！

思い出のアルバム作り

ハンググライダーで飛行中は、いつでも写真を撮ることができる。フィルムに余裕があるときは、ぜひ目の前の美しい景色を撮影してほしい。アルバムに6枚までセーブできるので、ナイスなカットを友達に、家族に自慢していただきたい。普段、タスクで飛ばない場所にこそ、美しい景色が待っているぞ。

アルバムが埋まっている場合は、新しい写真がセーブできない。1枚はつねにアキにしておいたほうがよい。

それぞれの写真をアップで見ることができる。また、気に入らなければ、ここで消してしまうことも可能。

クレッセン島

CRESCEN' ISLAND

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー			
A証			2
B証	2		
P証		3	

三日月のかたちをした島。どこまでもどこまでも続く海岸線。どこか、南海のリゾート地を思わせる島である。島の内側は波もおだやかで高級ホテルがあり、運がよければ、クジラの姿を見ることもできるという。日々の仕事に追われて休暇の取れないあなたのために、心からリラックスできる島をご用意いたしました。

POINT 海岸線ばかりじゃありません！

ビーチのイメージが強いが、島のあちこちにはこうした建造物が。探険してみると、思わぬ発見あり。

キィウィ
142cm/30kg/12歳
元気で明るいおてんばさん。
体が軽いので、
風の影響をうけやすい。

アイビス
179cm/56kg/17歳
沈着冷静だが、
ときどき負けず嫌いな
一面が出て失敗することも。

HANG GLIDER 1／ベロシティ・スクウェア

まずは400m上空へ

サーマル（上昇気流）を乗り継いで400m上空まで上がり、ランドポイントに着地するタスク。レーダーでサーマルの位置を確認しないと、下降していくばかりだ。

HANG GLIDER 2／フォトクルーズ2

クジラと噴水を激写せよ

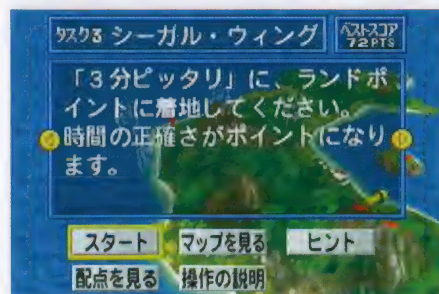
クジラは、スタート地点付近の入り江を泳いでいることが多い。まず噴水を撮り、次に旋回してクジラを撮り、そして着地するのがスムーズだろう。

こんなアングルがGOOD

見てのとおりクジラも噴水も、その全体をフレーム内にピタリとおさめるのがポイント。接写が基本だ。

HANG GLIDER 3／シーガル・ウィング

3分間のガマン飛行

3分ちょうどのタイミングでランドポイントに着地するタスク。そのためには、3分間上空にいなければならない。ということは、いかにサーマルを利用するかが大切だ。自分なりの飛行コースを決めよう。

自由飛行に挑戦

水平線の向こうには、いったい何がある？　前作もそうだったが、タスクを無視して、自由にどこまでもどこまでも飛んでみたいのが人情。そこで誰からも頼まれないのに、そんな自由飛行に挑戦したので、その結果を報告しよう。

水平線の彼方を目指して飛び続けたら、なんと同じ島が見えてきた。つまり、ループしてるらしい。

ロケットベルトではてしなく上昇したら？上昇能力には限界があって、700メートルぐらいが限度でした。

ROCKET BELT 1／シャドウ・ルート

長い長い長い洞窟

洞窟をくぐり抜けて、ゴールリングに飛び込むタスク。聞くと簡単そうだが、狭い洞窟の中をロケットベルトで進むのは至難の技。Ｚトリガーに頼ってしまいがちだが、すぐに燃料がなくなってしまうぞ。

狭い通路を進んでいくと、こんな広い場所に出る。ここで、ルートはまだ半分。

その奥には、さらに下に降りていく場所もあり。視点変更するのを忘れないように。

ROCKET BELT 2／ダイヤモンド・ヘッド

風に流されるな

バルーンを体当たりでゴールエリアに運ぶタスク。エバーフロスト島で挑戦したときよりも、風が強いぶん難しい。だが基本は一緒だ。方向を決めたら、強噴射で体当たりせよ。関係ないが、タイトルのセンスがよいなあ。

バルーンをうまく誘導できなかったら、一度バウンドさせてみるのがいい。水面でもバウンドＯＫだ。

ROCKET BELT 3／タッチ&ゴー 2

危険地域で慎重飛行

フローティングパッドに順番に着地したあと、ランドポイントに着陸するタスク。風は強いし、パッドは妙に危険な位置にあるしで、かなり難しい。パッドに着地すると、わずかだが燃料が回復する。

レーダー確認が重要

次のパッドがどこにあるかが、画面上ではわからないことも。かならずレーダーとマップで確認したい。

はるか下の方向にパッド発見。こんな難所が続く。さすがＰ証クラスのタスク。

GYROCOPTER 1／スカイ・マヌーバー

海岸線を飛べ

ジャイロコプターはＡ証クラスなので、比較的おおらかに挑戦できると言っていい。まずは、できるだけたくさんのリングをくぐり滑走路に着陸せよ。海岸線に沿って飛べ。

マップとレーダーで確認

リングは高い位置にあったり、低い位置にあったりと、バラバラに配置されている。ここでもマップとレーダーによる確認が重要だ。

GYROCOPTER 2／ストライク・エース

ターゲットは正面向き

３つのターゲットを破壊してから、滑走路に着陸するタスク。どの角度から攻めても、ターゲットが正面を向いているのがうれしい。照準は出しっぱなしにしておくこと。

あまり遠くから撃たずに、近寄ってから撃ったほうが命中率は高い。ミサイルが風に流されないからだ。

デモプレイを見ることをおすすめする。このタスクも紹介されているが、よいお手本になること間違いなし。

空中散歩しませんか？

「今日も、ちょっと飛んでみようかな」というのが『パイロットウイングス』のテーマだと、任天堂の宮本氏が何年か前にあるラジオ番組で話していた。これはもちろんＳＦＣ版のことだったのだけど、そのテーマは６４版のほうにより強く感じられる。鳥人間になって自由に飛びまわれるモードがそうなのだけど、基本的にどの種目も時間制限のないゲームなので、燃料の続く限り本当に自由に飛ぶことができるのだ。燃料が切れて落下したとしても、タスクを無視して０点だったとしても、それがどうしたというのだ。我々の目的は、大空を自由に飛びまわることなのだ。それでよいではないか。

今回、なぜこんなに空中散歩を満喫できるのか？　その最大の理由はマップの圧倒的な広さにあると思う。特にリトルステイツの広さは感動的である。そのおかげで、毎日の散歩コースも、さまざまなルートが選べるのだ。

ほかの多くのゲームならクリアすればそれで終わりだが、このゲームは違う。このゲームの真の楽しさは、タスクをすべてクリアした後にあると言っていい。僕はまだ完全クリアしていないが、クリアした後はかならず言うだろう。「さて、今日もちょっと飛んでみようかな」、と。

リトルステイツ

LITTLE STATES

TASK	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTR
ビギナー			
A証		2	
B証			3
P証	3		

高層ビルが立ち並ぶニューヨーク、ロサンゼルス、大自然の驚異グランドキャニオン、母なる川ミシシッピー……。ここリトルステイツは、そんなアメリカのすべてがつめこまれた島である。島のかたちもアメリカそのもの。アメリカではないが、もっともアメリカに近い島、それがリトルステイツである。

POINT マリオ岩がワリオ岩に

島の西中央部にあるマリオ岩に、ジャイロコプターで接近しミサイルをぶちこもう。マリオ岩がワリオ岩に！　ちなみにエクストラゲームのキャノンボールでもＯＫ。

ほかの大統領たちは、何もおこりません、念のため。

ホーク
174cm/112kg/35歳
気はやさしくて力持ち。体が大きいので、機敏な動きは苦手。

HANG GLIDER 1／サーマルフライヤー

もっと高く！もっと高く！

サーマルに乗り、できるだけ高く上昇してからランドポイントに着地するタスク。４分経つと、サーマルは消えてしまう。400mぐらいは上昇したい。

島の中央部が舞台。地平線の彼方の、キレイな夕陽に見とれていないように！

HANG GLIDER 2／ライジングクリーク

西部の輪くぐり

ここではグランドキャニオンが舞台となる。広い範囲にリングがたくさん配置されていて、その中から８個を選んでクリアし、ランドポイントに着地すればＯＫだ。

かなり危険な場所にもリングはある。どのリングを選ぶかで、難易度が変わるだろう。

HANG GLIDER 3／フォトクルーズ３

残りフィルムに注意

ナゾの怪獣ミッシー、客船、スペースシャトルをそれぞれ撮影し、ランドポイントに着地するタスク。フィルムはこれまでどおり６枚。ミスショットは許されない！

リトルステイツで地理のお勉強

ここはリトルステイツであって、アメリカではないとわかっていても、モデルがアメリカなのは一目瞭然。アメリカを思わせる街や自然は、実際のアメリカと限りなく同じ場所に配置されているので、地理のお勉強にはぴったりだ。

シアトルは、米国任天堂のお膝元。観光名所はニードルタワー。任天堂はない。

左に見えますのは自由の女神。ご存じニューヨークは東海岸の北側にあります。

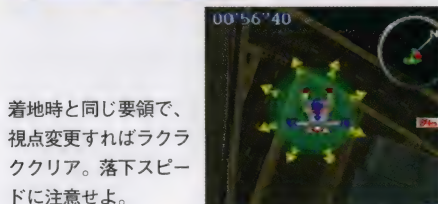
フロリダ半島に足をのばせばNASAの航空宇宙センターが。ワカタさーん！

フーター
165cm/？kg/24歳
ダイナマイトボディで風の影響を受けにくい。ホークと同じタイプ。

ROCKET BELT 1／メトロポリスダンス

水平リングは視点変更

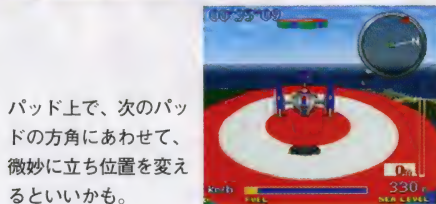
ハイウェイの走る近代的な都市、ここのモデルはロサンゼルスか？　タスクは９つのリングをクリアして、ランドポイントに着地すること。ビルの谷間の移動は慎重に。遠くに見えるハリウッドの看板がイカす。

地面と水平に配置されたリングは、通常の視点でアプローチするとクリアしにくい。

着地時と同じ要領で、視点変更すればラクラククリア。落下スピードに注意せよ。

ROCKET BELT 2／タッチ&ゴー

次のパッドを確認

西海岸の最北端シアトル。米国任天堂は、ここから車で30分。捜せばあるかも？　フローティングパッドに順番に着地していくタスク。次のパッドが見えているので、楽勝だろう。下の方は、風がやや強い。

フローティングパッドに近付いたら、視点変更。これ基本中の基本。ゆっくり着地せよ。

パッド上で、次のパッドの方角にあわせて、微妙に立ち位置を変えるといいかも。

ガソリンスタンドで給油

ジャイロコプターとロケットベルトは、燃料が命。特にリトルステイツは広いので、ちょっと飛びまわりたいと思っても、東から西へ行くだけでずいぶん燃料を使ってしまうもの。そんなときは、ガソリンスタンドで給油だ！

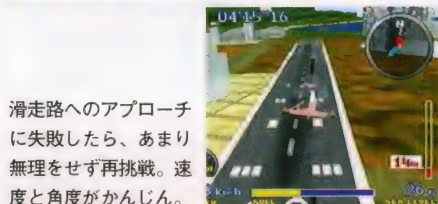
島の南東部にあるが、なかなか見からない。フロリダ方面から、道路沿いに来るとよい。

ヘロヘロになってやって来て、一気に満タン。お代は無料、何度でもＯＫの良心店！

GYROCOPTER 1／ミシシップストーム

南部のヒコーキ野郎

順番どおりにリングをクリアして、滑走路に着陸するタスク。舞台は、タイトルどおりミシシッピーリバーだ。かなりの高度なテクニックが要求される。せまい場所をパスするときは、速度の出しすぎに注意したい。

橋の下のリングをくぐれ。どれを選ぶ？　スペースは、まさに機体１機ぶん。

滑走路へのアプローチに失敗したら、あまり無理をせず再挑戦。速度と角度がかんじん。

白いリングをねらえ

上の写真のように、白いリングが現われたときは度胸を決めて狙うべき。この白いリングをクリアしていかないと、高得点を叩きだすのは難しい。当然ながら、白いリングはかならずちょっと危険な位置に配置されている。

GYROCOPTER 2／メタル・ホライズン

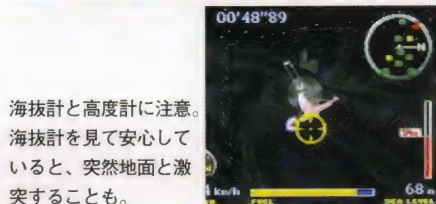
大峡谷でアクロバット

グランドキャニオンにちりばめられた10個のターゲットを破壊した後、滑走路に着陸するタスク。谷の奥深くにまでターゲットが配置されている。確実に破壊するためには、どうしても危険を冒して近づくしかない。

ターゲットは、かなり広い範囲に点在する。舞台は真夜中だが、かえって見やすいか？

海抜計と高度計に注意。海抜計を見て安心していると、突然地面と激突することも。

失速注意！

機首を上げて速度が落ちると、失速して高度が下がる。機首を下げて出力を上げると、失速から回復する。ジャイロコプターに乗るときは、これを頭に叩きこんでおこう。速度を自由に操れると、攻略への近道となる。

GYROCOPTER 3／ホーク・アタック

おやじ！　おまえは何者だ？

このゲーム最大の見どころと言っても過言ではない、巨大ロボットおやじの登場だ。何の脈絡もなく突然登場するおやじに、ミサイルを５発撃ち込むタスク。敵か味方か？　どっちでもよい、おもしろければ！

おやじもやられているばかりではない。岩を投げて応戦してくる。基本はおやじのバックから攻撃。

巨大ロボットおやじ　メカ・ホーク

誰が何のために作ったのか不明。別段悪いことをしているようにも見えないが、こいつには撃たずにはいられない何かがある。

最強羽生将棋

題字 羽生善治

最強羽生将棋は、ゲームの歴史を変えた。

最強羽生将棋
6月23日発売
¥9,800（税別）
セタ

羽生善治プロフィール
昭和45年9月27日生まれ
小学生のときより将棋を始め、二上達也九段に入門。15才でプロ棋士となり、若冠19歳で初タイトル竜王位を獲得。その後も次々にタイトル奪取。本年２月に名人位を獲得し史上初の７冠王となる。

金沢伸一郎プロフィール
昭和39年２月21日生まれ
将棋ソフトのプログラマーとして1994年の『極』で将棋ソフト選手権を勝ち取り、その後４年連続で選手権を防衛。現在株式会社kiwame代表取締役。将棋の実力は、２段強。

名前通りまさに最強、そして最速の将棋ソフトだ。

名前通りまさに最強、そして最速の将棋ソフトだ。

最強羽生将棋は、タレントが集って作られた。将棋史上初の７大タイトル制覇を達成した天才棋士・羽生善治名人。ソフトハウスが強さを競いあうコンピュータ将棋戦手権において1992年の『極（きわめ）』以降４連覇をなしとげている天才プログラマー・金沢伸一郎。そして家庭用ゲーム機としてほかの追随をゆるさないNINTENDO64。この優れた３つのタレントが融合して、最高の将棋ソフトが誕生した。強い。早い。筋がいい。今までのどの将棋ソフトも太刀打ちできないと断言できる。将棋ソフトが好きな方は、いや将棋をする方は必ず一度最強羽生将棋をさわってほしい。そうすれば瞬時にしてこのソフトがどれだけ優れたものか理解できるだろう。将棋ファンだけでなく、初心者の方でも、駒の動かし方から覚えられて、飽きがこないさまざまなモードが練習意欲を刺激してくれるので、楽しみながら、知らず知らずの間に上級者の実力がつくソフトだ。将棋ファンも、初心者の方も必見のソフトと述べておこう。

速い、深い、面白い8つのモード大紹介

ここでは、最強羽生将棋の8つのモードを紹介しよう。これだけでもその面白さが伝わるはずだ。

対局室
実力勝負。アマ三段の最強モード。

本将棋モード。コンピュータは、レベル1～5と研究室の6段階。もちろん8枚落ちまで駒落ちも可能。だから初心者からアマ四段の方まで実力に合わせて遊べる。持ち時間が、細かく設定できるので本格的に楽しめる。最強レベルの研究室でも、まだ弱いなという方には、2面指しもある。

逆転将棋
柔軟な思考を養うモード

家族相手に羽生名人が思いついたユニーク将棋。本将棋だがある条件下（自分の手番の時、相手の駒を取った時に、5手毎、自分の駒が成った時）で自分と相手の盤の向きが入れ替わってしまうモード。盤面逆転まで読まなければならないので柔軟な思考が必要。羽生名人の強さの秘密がここにある？

研究室
羽生の軌跡をおって　そこで勝負の研究モード

羽生名人の1995年5月までの612局が収められているデータベースモード。様々に検索をかけて狙いの対局を呼び出して再現、鑑賞できる。またその対局の途中からコンピュータ相手に対戦できる。さらにコントローラパックに保存した棋譜も読み込むモードや自由な駒組みをしてからの対局もできる上級者泣かせのモード。棋譜の保存や呼び出しは、コントローラパックが必要に（注参照）。

将棋学校
初心者教室　手取り足取り教える初心者向け学習モード

ここは、将棋のルールを覚えたい方向けのモード。まず基本ルールで駒のそれぞれの動かし方を覚えられる。実戦では、コンピュータは、レベル0。強くないし、プレイヤーの駒の動ける所を表示してくれる。はじめは、ちょっと難しいかもしれないが、これに慣れれば、将棋の深遠な世界への1歩を踏みだしているはず。

10秒将棋
直感を増すためのモード

本将棋だがプレイヤーもコンピュータも持ち時間が1手10秒だけの早指しモード。コンピュータは、レベル1と2だけしか設定できない。しかし10秒では、コントローラを動かす時間を除くと瞬時に判断してゆかなければならないので手ごたえは、初段クラスになる。

講座
詰将棋、居飛車・振飛車研究で実力養成モード

3～5手詰め　7～9手詰め　11～15手詰めの3ランク計315問あり、レベルに合わせて終盤の実力を上げるに最適のモード。また居飛車・振飛車講座は、コンピュータがそれぞれの手を限定し指してくるので、対居飛車・対振飛車の研究が効率的にできる。

実力試験
羽生名人が認定。棋力判定モード

プレイヤーの棋力を判定するモード。初級、中級、上級と3段階ありそれぞれをクリアしなければ次のステップに進めないようになっている。対局―次の一手―対局―次の一手―対局が1回の試験になる。初級でもかなり難しい問題がでてくるので将棋をやりこんだ方でないと厳しい。羽生名人からの認定賞状は9級から三段まであり、初級、中級では「進級証書」、上級では「卒業証書」の読み上げがある。

門下生大会
異色の18人が相手の勝ち抜きモード

18人いる老若男女の門下生を打ち破る勝ち抜きモード。最初は、1～4人目からしかできないが、勝ち抜くとパスワードがもらえるのでそれを控えれば途中からでもスタートできる。レベル0の2枚落ちから順に強くなってゆく。キャラクターには、思わずニヤリとしてしまう人も登場する。

ご案内

日本将棋連盟からのご案内モード。スタッフロール的なもの

環境設定

対局や棋譜鑑賞などの各種設定をおこなうモード。駒文字　盤面　秒読み方式　棋譜の読み上げ　秒読み音声　棋譜解説　BGMをそれぞれ2～3種類のなかから選べる。

（注）対局の後の棋譜の保存や門下生モードでの勝ち抜きデータ、また実力試験での認定結果などは、セーブのためにコントローラパックが必ず必要になる。

「週刊将棋」編集長のワンポイントアドバイス

「最強羽生将棋」が用意している主要な8つのメニューは初心者から有段者まで幅広い層の将棋ファンが楽しめるように工夫されている。ルールを学ぼうとする入門者には「初心者教室」からまずスタート、「対局室」で実戦経験を積み、「講座」の詰将棋で終盤力を養成、あとは「実力試験」にチャレンジしてレベルアップを目指そう。次の一手問題は難問ぞろいなので少しくらい間違えてもくじけず頑張ろう。ゲーム好きの人には「逆転将棋」も楽しめるし、早指し得意の人には「10秒将棋」も直感力養成に最適だ。力に自信がついたら「門下生大会」の全ステージクリアを目指せ！仕上げは「研究室」で史上最強棋士、羽生七冠王の実戦を学べばもうあなたはアマ高段者！

Chapter 1

『週刊将棋』編集長協力。

これが最強羽生将棋の遊び方～初心者編

古作 登・1995年より『週刊将棋』編集長となる。プロ棋士を目指し、奨励会時代羽生名人に勝利した過去をもつ。現在、『週刊将棋』の他、ＮＨＫ衛星放送の『囲碁・将棋ウィークリー』のキャスターもつとめている。将棋の実力は、５段の免状あり。

初めての人でも安心。これで将棋がさせます。

64DREAMを発行している（株）毎日コミュニケーションズには、将棋界では、知る人ぞ知る部門がある。それは、週刊将棋編集部だ。その編集長に協力してもらって最強羽生将棋の実力別の遊び方を指導してもらった。

まずは、駒の動きからから覚えよう。

ここでは、将棋の駒の並べ方と駒の動き方を覚えよう。将棋の駒は、８種類あり、それぞれ動かし方が違う。また成る方法や成った場合の駒の動ける場所も王と金以外は、変わってくる。最強羽生将棋の方で駒の一つずつに動けるマス目を表示しくれる上に羽生名人のアドバイスまであるからしっかり覚えよう。

習うより慣れてみよ

駒の動かし方を一通り覚えたらいきなりだが実戦といこう。習うより慣れろだ。駒の動かし方を忘れても、このモードでは、駒の動かせる場所を最強羽生将棋の方で表示してくれる。将棋は交互に駒を動かし最終的に相手の王をとれば勝ちというゲームだ。とりあえず最初は、相手に駒をとられないように注意して相手の駒をとっていこう。そして最後は相手の王を取ること。このモードのコンピュータレベルは、初心者向けにしてありポカもしてくれるのでいい勝負になるはずだ。

本格対局に挑もう

初心者教室で駒の動かし方を覚えて勝てるようになったら対局室に乗り込んでみよう。コンピュータのレベル１～５、研究室とあるがまずは、レベル１を選びさらに駒落ち８枚を選んでやってみよう。今度は、駒の動かせる場所を表示してくれないので注意して指そう。なかなか相手に駒を取らせないで駒をとることができない人は、コンピュータ同士で対戦させて手順を見てみよう。対局の流れが学べるはずだ。駒落ち８枚に勝てるようになったら落とす駒の数を減らしてゆこう。ここでは、駒落ちしないで勝てるようになれたらＯＫだ。

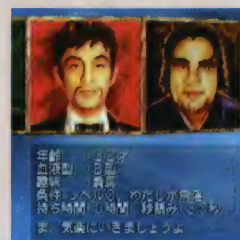
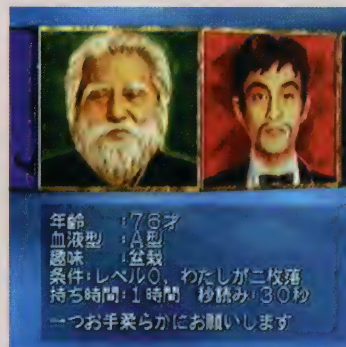
4 講座 実戦編 詰将棋 3〜5手

読みを深めよう。

終盤において実力をつけるには、詰将棋を解くのがもっとも効果的だ。初めての方のためにまず詰将棋の基本ルールから説明しよう。①王手の連続をしなければならない。②持ち駒の全てを使い切らなければならない。③最小手数で詰めなければならない。④攻め手、守り手とも最善手を指す⑤守り手は、余り駒を全て使用できる。⑥他は、指し将棋に準ずる。以上6点。最強羽生将棋で将棋をやりはじめた方には、3手詰めでも少々難しいかもしれないが、相手の手を読む詰将棋は、終盤はもちろん多くの局面で応用が利くので確実に身につくまでがんばろう。3手詰めは30題、5手詰めは36題。

5 門下生 初級編 (1〜4人)

この4人なら大丈夫。

最初の4人は、将棋を覚えたての人でも十分楽しめるレベル。門下生側の飛車角落ちから始まり、角落ち、飛車落ちを経て、平手（駒を落とさずに対等の条件で戦うこと）と続く（3人目まではパス可能）。指し手がはやく、ある程度定跡（最も効率がいいとされる指し方）通りくるので、ペースにはまるとやられてしまうかも。でも心配は御無用。時々とんでもない手を指してくれるので、負けそうになっても最後まであきらめてはいけない。

「週刊将棋」編集長のワンポイントアドバイス

初心者講座をひと通りマスターすれば、ルールはもう大丈夫。もし分からなくなったら何度でも繰り返せばＯＫ。

相手はコンピュータだから恥ずかしがることはない。さて、初心者のうちは数多く実戦をこなすことが上達の近道だけれど、ここで私からワンポイントアドバイス。強くなるにはとにかく得意戦法を持つこと！居飛車なら矢倉。振り飛車なら四間飛車といったようにとにかくひとつの戦法に詳しくなることが大切だ。勝っても負けてもその戦法が自分のものになるまで使い続けること。もちろん「最強羽生将棋」にはさまざまな定跡が用意されているので、こちらが同じ戦法で向かって行っても手をかえ品をかえやってくる。変幻自在のコンピューターにあなたはきっと悩まされることと思うが、それが力になるのだ！

Chapter 2

1 対局室
中級編
(レベル2、3)

2 詰将棋
7手〜9手

3 居飛車・
振り飛車講座

『週刊将棋』編集長協力。

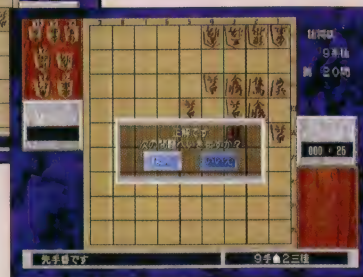
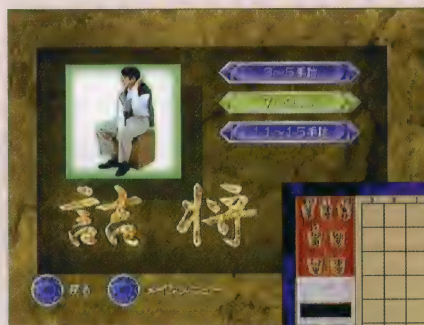
これが最強羽生将棋の遊び方〜中級者編

人より1歩も2歩も先んじる。段違いの実力養成講座

最速の真価が見える。早くて強いレベル3。

対局時間も十数分と少し長くなるが、指し手もそれなりに鋭くなってくる。このレベルになると、一方的に攻めて勝つことはかなり難しい。自分の言い分をすべて通せればいいのだが、当然相手も同じようにやってくるので、どうしてもどこかで折りあわなければいけなくなる。その折りあい方が勝負であり、将棋のダイゴミでもあるのだ。そのへんのおもしろさを、待ちくたびれさせないスピードで十分に体感させてくれる。

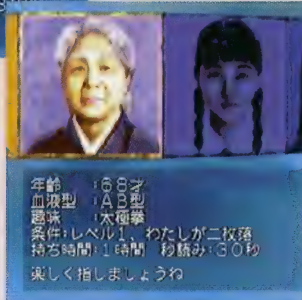
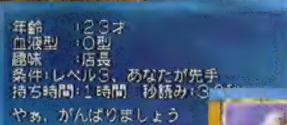
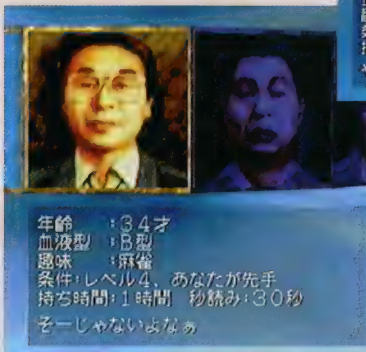
終盤、実力養成モード。少々難しい気もします。

7手詰めは、詰将棋の手筋さえ身につけていれば、5手詰めの延長で比較的簡単にできるはずだ。しかし9手詰めとなると既に有段者向けの問題もあり、正直にいって歯ごたえがありすぎる。しかしステップを踏んでレベルアップしてゆくのだから、くじけずに努力してほしい。少しずつ問題のレベルを上げていく方式は、羽生名人が宣伝していた学習塾のように効果が期待できる。ここをクリアできた時には、プレイヤーの実力は、すでに有段者の域に達しているはず。実力アップのおかげで、他のモードが易しく感じられるはずだ。7手詰めは87題、9手詰めは68題。

本格対局に挑もう。

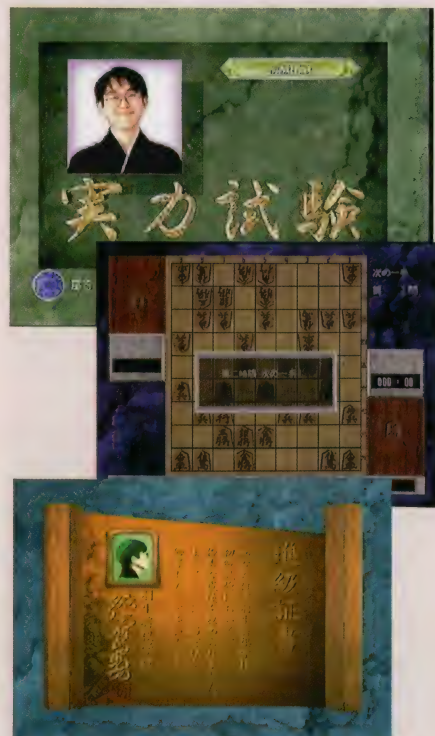
特定のライバルがいるプレイヤーには、このモードで練習することをお勧めする。一つの戦型で勝ちパターンを覚えるには格好の練習台となる。ただしこのモードの弱点は、序盤の組立てがどの戦型に対しても似通っているところで、定跡通には、不満の残るところかもしれない。ただ中盤以降の実力は、レベル2を維持しているので、少しくらい序盤で有利になっても油断は、禁物だ。

4 門下生モード 中級編 (5〜10人)

10人目飯田裕志は、なかなかだ。

門下生モードでは、門下生のレベルが最高５まで上がるが、ここでは、レベル４まで平手で戦うことになる。５人目からは、相手の大ポカは期待できないので、手ごたえもかなり変わってくるのが感じられるはずだ。特に10人目、レベル４の「飯田裕志」は、18人抜きを達成するまでの最初の難関ともいえ、多少腕に自信のある人でも手こずる可能性は大。“彼”にすんなり勝つことができれば、相当の使い手だと思ってもらっていいだろう。

5 実力試験

九級でもいいから羽生名人の認定をうけよう。

いよいよ実力試験初級にチャレンジ。これをクリアできるようならもうあなたの実力は中級以上。私も試しにプレイして見た。１時限目は平手対局。コンピューターは三間飛車に構えてきたので、急戦を挑んだがうまく決まって快勝。さすがに最初の相手だ。ところが２時限目の次の一手が難しいので思わず頭を抱えてしまう。３時限目は再び対局。力戦中飛車にしたらコンピューターは馬を作って手厚い布陣で対抗してきた。他のソフトに比べて人間らしい（？）指し手が多く、本格的だ。何とか中盤は力でねじ伏せ（一応、私、免状は五段持ってます…）さて、詰み筋に入ろうというところでコンピューター投了。自玉の11手詰めを読み切ったらしい。投げっぷりもなかなか。４時限目は再び次の一手、５時限目は対局と同様のメニューが続いていざ判定。このクラスは卒業ということで一級を認定され羽生七冠王の声で進級証書を読み上げられる。うーむ、細かいところまでよくできているな〜。

Chapter 3

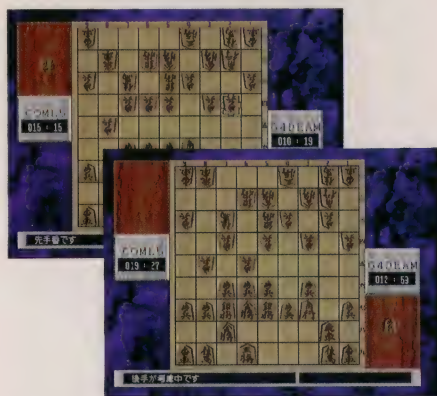
『週刊将棋』編集長協力。

これが最強羽生将棋の遊び方～上級者編

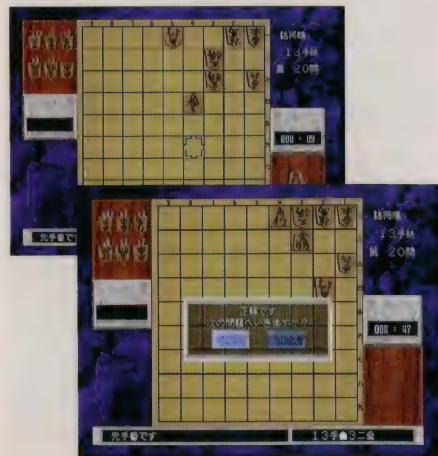
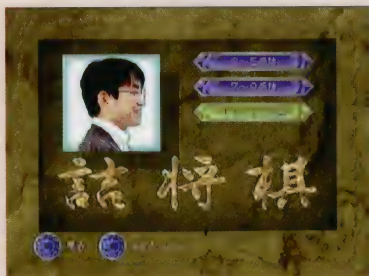
アマ有段者でも遊びがいあり。有段へ向け最強羽生将棋活用しよう。

1 対局室モード上級編（レベル4、5）

間違いなく二段の実力。棋力アップを目指せ。

将棋には序盤、中盤、終盤と3つの段階があって、それぞれに特有の感覚が要求される。「最強羽生将棋」は、それらのどれもが一流の域に達しているところがサスガだ。そしてそれを味わえるのはやはりこのレベル。おせじ抜きで、有段者じゃなければ、まず勝てないだろう。1局あたりの所要時間も、だいたい40～50分といったところ。難しい局面でも、1手の思考時間は長くて2分強ぐらいで、それでこれだけの強さを実現しているのはオドロキだ。本来コンピュータ将棋は、答えが決まっているところ(例えば序盤の定跡に沿った局面や、詰みがある局面)では、じつに強い。ところが、どう指すのが正解かはっきりわからない局面でどのように指すかとなると、(人間の場合でもそうだが）センスが問われることになる。その点「最強羽生将棋」はスグレもの。市販の将棋ソフトの中では、間違いなくトップクラスだ。ぜひ挑戦してもらいたい。

2 詰将棋 11手～15手

今までの全てを使って15手詰めまでこなしてみよう

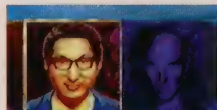
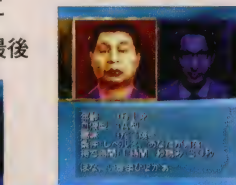
さあ、将棋ドリル最後のモードだ。ここを簡単にとけるプレイヤーは、アマチュア有段の免状をもっているに違いない。最強羽生将棋で将棋を覚えた方がここまでこれたのならその努力には、本物になりつつある。ここでは、有段者向けの問題がそろっている。11手詰めではどの駒が攻めの中心かどの駒が受けの主軸かを考えなければならない。さらに13手以上になると今までの詰め手筋やテクニックを全て使わなければ解けない。13手詰めを10分で解けるようなら羽生名人からの段位認定もそう遠くないはずだ。11手詰めは39題、13手詰めは32題、15手詰めは23題。

3 10秒将棋

早指しで、直感力を養おう。

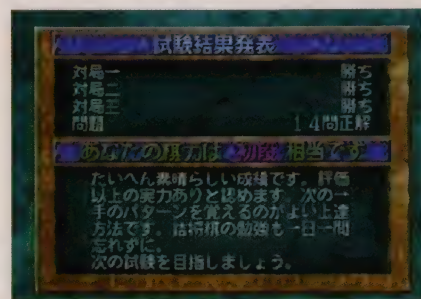
1手10秒というのは、プレイヤーの瞬時の判断が要求され、かつ最強羽生将棋は、きっちりと定跡通り指してくるので慣れるまでは、勝つのがなかなか大変なはずだ。ただ、10秒将棋は、短時間で局数がこなせるので、お勧めのモードだ。10秒将棋は、プロも練習方法として取り入れており、直感力や判断力の養成には、最適なものだ。ちなみにコンピュータはレベル2まで。持ち時間を考えれば、初段強の実力までここでつけられる。

4 門下生 上級編 (11～18人)

実力派ぞろいの8人、最後は、金沢氏が迎え討つ。

まずプレーヤー側の角落ちから始まり、飛車落ちと続く（門下生のレベルは２にダウン）。次にレベル１～３相手の時間制限戦（１手20～10秒以内）を経て、いよいよ16人目に最高レベル５の「高田治貴」が登場。何とかここを突破すると、レベル３＆５相手の二面指し（２人同時に指すこと）が待っていて、最後はプレーヤの角落ちでレベル５の「金沢伸之介」と対戦だ。さてあなたは、長く厳しい戦いを勝ち抜いて羽生名人から祝福を受けることができるだろうか。

5 実力試験

これで、あなたも有段者。

実力試験も中級となるとかなり手強い。カリキュラムは初級と同じで１、３、５時限目が対局、２、４時限目が次の一手であるが、対局も次の一手問題もワンランク上。１局目は相矢倉、中盤までガップリ四つの堂々たる対戦、どうやらコンピューターは矢倉が得意のようで、力強い応手にヒヤリとさせられる場面もたびたびあった。攻めばかりではなくプロ好みの渋い受け手も指してくる。さすがに３時限目、５時限目とコンピューターのレベルが上がるにつれ長考が多くなってくるが、待ち時間も苦痛というほどではない。これが64ビットマシンの実力か！苦しくなると、あっと驚く勝負手を放ってくるあたりもスゴイ。ただ２、４時限目の次の一手問題はやはり難しく、もう少しやさしくてもよかったのでは…。どうにかこうにか実力試験中級をクリアしたら初段の認定を受けた、これで一安心？

「週刊将棋」編集長のワンポイントアドバイス

対局室もレベル４、５となると一筋縄ではいかないはず。腕に覚えのあるあなたも、うかうかしているとコンピューターに攻め込まれて簡単に土俵を割ることになるだろう。コンピュータは居飛車、振り飛車どちらの定跡もしっかりしているが要注意なのは「筋違い角」だ。角を交換してから一歩をかすめる狙いで角を打ってくる力戦狙いの指し方を「筋違い角」と呼ぶが、破壊力抜群で受け方には細心の注意が必要だ。詰将棋も11手～15手ということでこれがスイスイ解けるようなら有段間違いなし。10秒将棋モードも早指しのトレーニングには最適。ただ、コントローラーの操作が得意でない人にはちょっときついかも。門下生も最後の18人目を抜くのは相当大変なはず。さて、あなたは全員に勝つことができただろうか。

Chapter 4

『週刊将棋』編集長協力。
これが最強羽生将棋の遊び方～有段者編

最強最速の真骨頂。ここまでくれば普通の人なら満足します。

1 対局室モード有段編（研究者レベル）

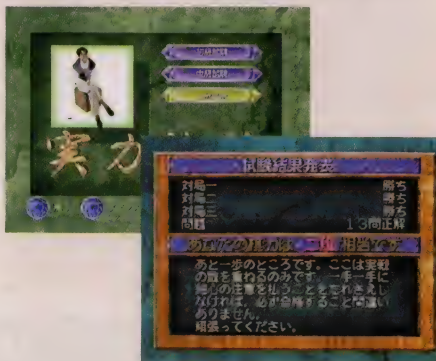
2 実力試験

3 逆転将棋

実力は三段か、最強の研究室レベル。有段者でもトン死する？

対局室も研究レベルになると容易なことではミスを出して来ない。定跡がよく整備されているからだろう。特に後手番を持った時のコンピューターのレパートリーはかなりのものだ（先手番の倍以上とのこと）。中盤戦でも長考はあるけれど、読みの入った着手はまるで人間が指しているよう。ただ、コンピューター将棋特有の「地平線効果」（何手か先の負けの局面を避けようとして無意味な王手や捨て駒で、結論を先伸ばしにしようとするコンピューターの思考）だけはクリアできなかったようで、コンピューターが不利になると、時たま無駄手を指してくることがあるにはある。そのかわり詰めの強さは抜群で、ほとんどどんな局面でも相手玉に9手詰めくらいの詰みが生じれば確実に詰ませてくるから、あなたが優勢になっても油断は禁物、心してかかろう。「週刊将棋」のスタッフでも、油断してトン死を食った自称二段の人がいた。

最後の実力試験。認定最高位は、三段だ。

いよいよ実力試験も最後の上級レベル。これまでとシステムは同じだが、次の一手問題の難しさも、コンピューターの強さも当然アップしているので、なかなか簡単にはクリアさせてくれない。１時限目で対四間飛車に右四間飛車を採用したらコンピューターは定跡通り腰掛け銀で対抗して、高美濃に組み上げてきた。３時限目は角換わりから筋違い角の急戦を挑まれ、ドキッとさせられる。そして最後の難関５時限目。相掛かりから角を交換しあう力のこもった中盤戦。コンピューターは一手一手に少考し、60分の持ち時間をフルに使ってくる。気分はほとんどタイトル戦？こちらが作った誘いのスキにもなかなか乗って来ないので正面から正々堂々戦うよりない…。やっとの思いでコンピューターを負かし、最終画面を見ることができた。それにしても２、４時限目の次の一手問題は難しかった～。

名人の強さの秘密はここにある。

このユニーク将棋は、家族相手に指していた羽生名人が実力の違いをうめて対等に対局できるよう考案したものだ。対局中のある時に上手下手の盤がくるっと逆転してしまう。つまり攻防がまったく逆転してしまうのだ。逆転時の設定は、下手の任意、駒取り、駒成、５手毎の４つから選択できる。しかし、王手をかけている時には、逆転しない。今までの読みに加えて通常の将棋では考えられない方向に手を読まなければならないので、上級者ほど、面白いと感じるはずだ。変幻自在な羽生名人の強さは、これで養われたかと思わせるモードだ。どんな手にも冷静に対応できるようになるはずだ。

羽生名人の軌跡を追って。数々の激戦を鑑賞しよう。

「最強羽生将棋」は対局を楽しむだけのソフトではない。将棋ファンにとってはこたえられない、羽生の公式戦実戦譜が昭和60年11月11日の新人王戦から平成7年5月29、30日の名人戦第５局まで612局も収められている。しかも全局に七冠王自身を含むプロ棋士の解説がついているのだ！これを全局並べて頭に入れたらアマ高段になれることは間違いなし。ちょっと変わった楽しみ方としては途中の局面から羽生七冠王に代わって指し継ぐ（相手はコンピューター）ということもできる。それでは早速、注目すべき棋譜を鑑賞しよう。

対局1 若武者、大山に気迫で勝つ。

平成元年８月25日に行われた第２期竜王戦（読売新聞社主催）決勝トーナメント準決勝。相手は故大山康晴十五世名人。当時18歳の羽生は"巨人"大山の四間飛車に棒銀の急戦で真っ向から挑んだ。若武者の気合に押されたか二枚腰の粘りで怖れられる大山も一歩一歩後退を余儀なくされる…。

第１図は大山が△７四角と角を打って粘りに出た局面。ここで６一の竜を逃げているようでは寄せが遠のき逆転される。羽生の指し手は▲８三桂成。以下△同銀▲６六銀△５三銀▲７五銀と見事な駒の活用で大山を降す。この後、挑戦者になった羽生は７番勝負で島竜王（当時）を破り、19歳の若さで初タイトルを獲得した。

対局2 羽生２冠王、竜王を奪還。雪辱を果たす。

19歳で竜王を得た羽生だが翌年関西の雄谷川の挑戦を受け失冠の憂き目に合う。だが、立ち直りも早かった。翌年平成３年には棋王、平成４年秋には王座と二冠を奪取、そして竜王戦で三冠王の谷川に挑んだのであった。平成５年１月５、６日に行われた第５期竜王戦７番勝負第７局。どちらも後のない大一番である。

フルセットで迎えた第７局。第２図は羽生が攻防に利かせて▲７六角と打ったところ。以下△５九飛▲８八玉△５四桂▲３五桂△３三金引▲６七角と進んで羽生の勝利が確かなものに。谷川の敗着は△５四桂。羽生は勝利への執念で竜王に復位、史上最年少の三冠王になる。

対局3 円熟米長を破って、６冠達成の名人位獲得へ。

50歳名人が勝つか、若き五冠王が勝つか…。米長ー羽生の対決となった第52期名人戦は空前の盛り上がりで第６局を迎えていた。挑戦者の羽生が開幕から３連勝で一気に名人を追い詰めたがそこから米長が２連勝と巻き返し、奇跡の逆転防衛に望みをつなぐ。角換わりから棒銀に出た羽生は絶妙の手順で局面をリードした…。

中盤、検討のプロ高段者たちが気付かなかった「新手筋」を披露して、優位を築いた羽生は、プレッシャーとも戦いながら一歩、また一歩、米長を追い詰めて行った。第３図の△７七角を見て50歳名人は静かに駒を投じた。以下は即詰みである。これで羽生は念願の名人を獲得、六冠に輝いたのだった。

「週刊将棋」編集長のワンポイントアドバイス

とにもかくにも、こんなに機能が入っていていいのかしら、という感じさえするくらいに中身の詰まったソフトである。将棋ファンはもちろんのこと、これから将棋を始めて見ようと思っている人にもルールから覚えられるようになっているので勧められるし、対局はともかく羽生の棋譜を学びたいと思っている有段者にもいい。肝心かなめの対局機能も一昔前のゲームソフトとは比べ物にならないくらい進歩しているので、「コンピューター将棋なんか弱くてつまらない」と思っている方も一度試してみては？

あなたのための、あなただけのアイドル！
そうプライベートアイドル！

それがプライベートアイドルです

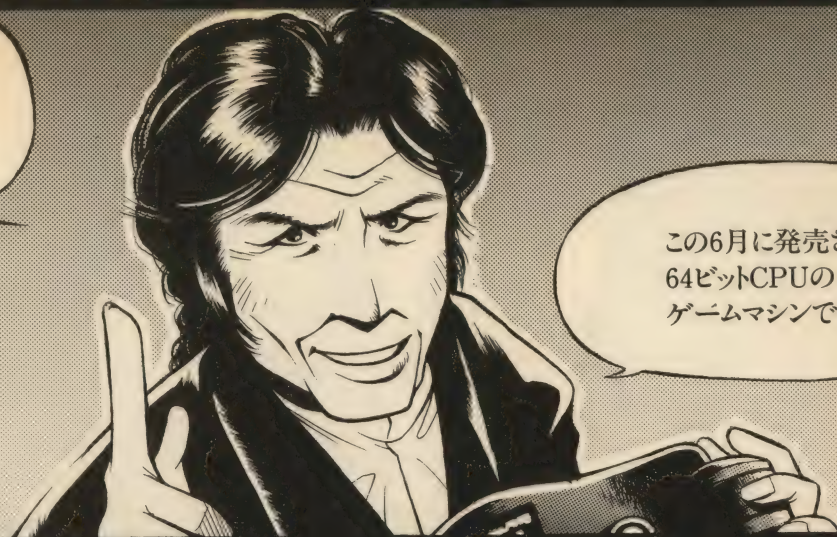
TVや雑誌では
決して見ることのできない素顔のアイドルが
セガサターンのディスクの中で
あなたからのアプローチを待っています

PRIVATE IDOL
7月26日発売
3000円(税抜)

プラドルDISCの発売を記念して、木下 優ちゃんのサイン会を
7/26、27に行います。詳しい会場・時間は雑誌にて発表します。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SadaSoft 東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル6F
TEL 03-3200-6451

えーみなさん
NINTENDO64という
ものをごぞんじ
でしょうか?
この6月に発売された
64ビットCPUの
ゲームマシンです

ふつう　16×2=32　32×2=64
したがって　16×4=64
となるわけですが……
64ビットのNINTENDO64が
16ビットのスーパーファミコン
の4倍というわけではありません

チャンチャン
チャチャン
だからといって
4倍以下でも
ありません
チャッチャッ
チャチャン
パララ
パララ

64
ビット

3Dスティック
環境マッピング
パラララ〜

古畑任六四郎
魅野こだま
ジャーン
提供　毎日コミュニケーションズ
（THE 64 DREAM）
ジャジャン
なんか
どこもかしこも
NINTENDO64
だよな
ねーねー
F.Fシリーズは
NINTENDO64じゃないって
本当？
ゲーム雑誌で
F-ゼロは出るって
のってたぜ
NINTENDO64
完売
しました

滝（タキ）NINTENDO64おたく

亜村（アムラ）今風少女

平（タイラ）ただのゲーム好き

さっきから うしろに変なん いない？

アムラ わかんなーい

そもそも だね　おたくらはね・・・・・・・・・

ブツ　ブツ

え～～～～～～～～～～～っ

ちょっと
よろしいでしょうかぁ
～～～～～？

パラうパらりら
——って何すんねん! おたく!!
私 古畑(ふるばた)といいます～～ 今私のこと呼びませんでしたか?
むにっ
あん♡
あっこれはすいませんでした～～～
ニィ

生きとるわ——っ!!!
なんでそーなんねん
な、なんかみにくい仏ですね古畑さん…
クックックッ
今泉君 ひき逃げ事件のようです～～ これはひどい…
ひょい

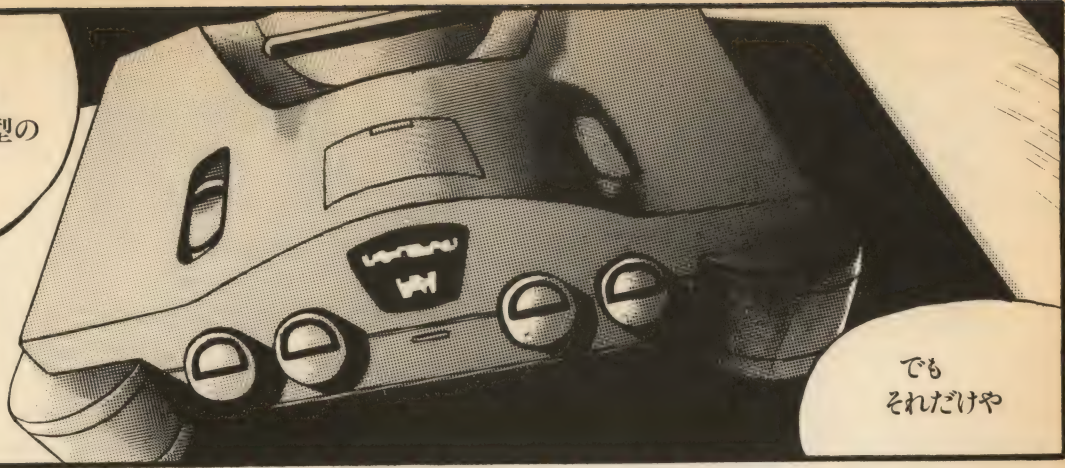
あんたなぁ NINTENDO64おたくのぼくがアカンってゆうてんのやで アカンって
いや——最高だよ まさに究極のゲームマシンって感じだもんね

ぼく線です
あ、あの 実はぼくも悩んでるんですよ NINTENDO64買うかどうか

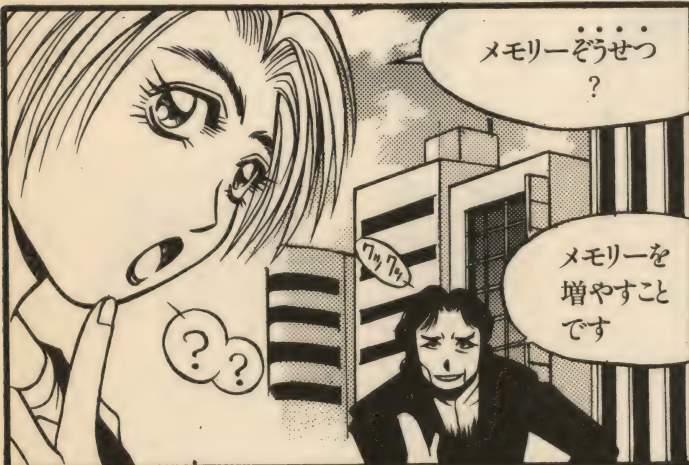
しかも人のことほったらかしかいな!!
ほーほー NINTENDO64のお話でしたか ～～～
はい

…………
しゃーないなぁ じゃあ説明してやるよ
も……わたしぃ チンプンカンプンだしぃ 超わかんないって感じだしぃ!!
そーだそーだ そこまでダメというなら説明しろよ滝!
ムス
←注 アムラちゃん

まず　メインCPUは
SGIのR4300の改良型
○レイステーションが旧型の
R3000やからやっぱ
すごいんやけど…
でも
それだけや

まぁ ちょいちゃう
けど…
まっそんなもん
やな
だったらやっぱり究極の
ゲームマシンじゃないか
後からメモリー増設できるし
さらにスピードアップ可能だし

そ、それって
頭脳を3つ
持ってることです
よね

それだけじゃないだろ
メインCPU以外にグラフィックと
サウンドの専用チップも
積んであるんだろ
V.F3の
グラフィック
っちー！
環境
もよゆう

しかしぃ
……
あっ

それって
そのままじゃ
ないですか
古畑さん

メモリーぞうせつ
？
メモリーを
増やすこと
です
？？

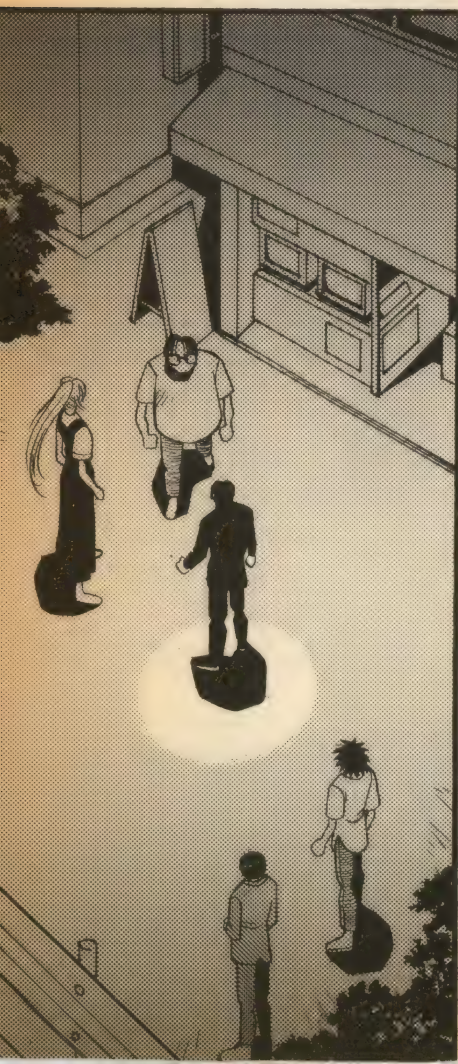
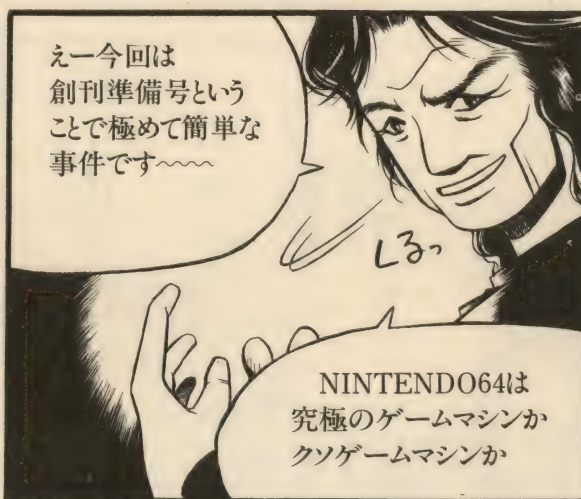
なんだかんだ言いましても
結局はNINTENDO64の
素晴らしさは認めてらっしゃる
そーだそーだ

滝さんといいましたか
あなたおかしいですぅ

ムカッ

しゃあない
マシンの素晴らしさは
認めたるわ!!
でもなぼくがアカンゆうんわ
それだけやないで!
そう あのでかい
コントローラーや!
あのすぐに
壊れそうな
3Dスティックが
特に 気にいらん
ねん!!

いくらええマシンでも
コントローラーがすぐつぶれたら
ゲームをやりこめたくても
やりこめんやろ!!
た.たしかに
そうだけど…

しかしこれだけはいえます
滝はNINTENDO64
おたくではありません

え一今回は
創刊準備号という
ことで極めて簡単な
事件です〜〜
くるっ
NINTENDO64は
究極のゲームマシンか
クソゲームマシンか

古畑
任六四郎
でした
では解決編は
この後で
シャッ
シャッ

したがって彼の
NINTENDO64の評価は
まちがいです
すなわち答えは一つ
クックックッ

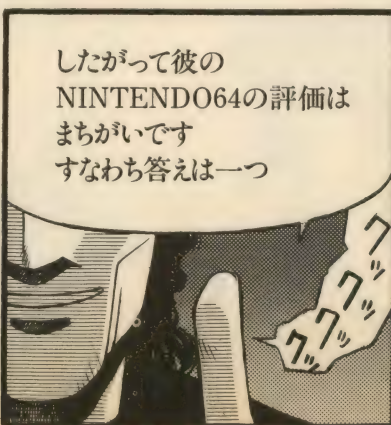
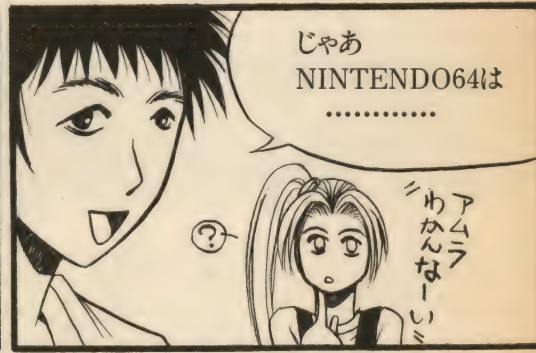
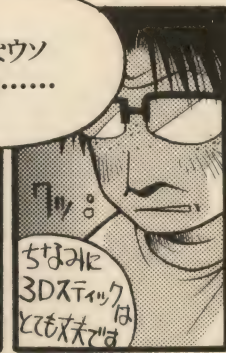
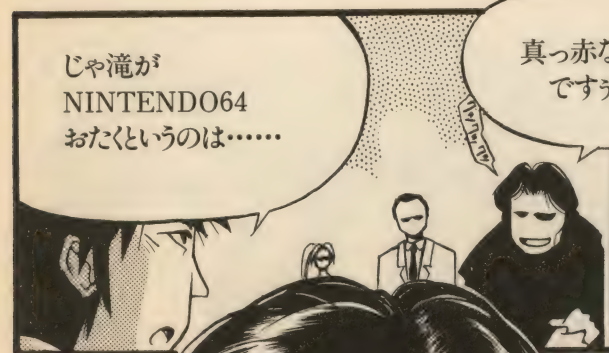
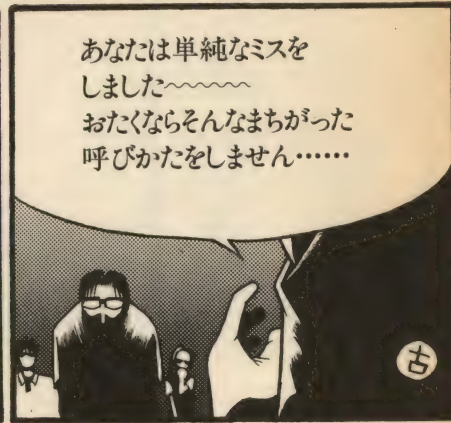
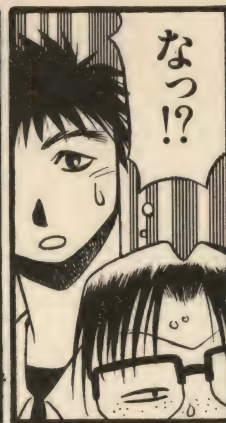
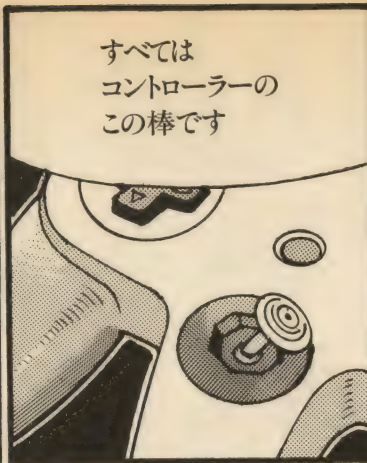
ぼくの評価の
どこがまちがってる
ゆーねんな!!
パッ
あらっ
みなさん
きいて
ましたか
本当ですか
古畑さん?

すべては
コントローラーの
この棒です

なんや
3Dスティック
やないか
それがどうか
したんですか?

実はこれぇ〜〜〜〜
スリーディーではなくて
サンディーと読むのが
正しいんです〜〜〜〜

なっ
!?

あなたは単純なミスを
しました〜〜〜〜
おたくならそんなまちがった
呼びかたをしません……
古
じゃ滝が
NINTENDO64
おたくというのは……
真っ赤なウソ
ですぅ……
ワッ
ちなみに
3Dスティックは
とても丈夫です
じゃあ
NINTENDO64は
…………
アムラ
わかんなーい
?
買うべきです!
??
……
えぇ――っ
なんでー

ファーストステップシリーズ

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568

趣味を広げるはじめの一歩
続々登場！入門書シリーズ

ファーストステップシリーズ① 麻雀

小室 明【著】定価1000円(税込)

■初心者を麻雀の甘美な世界へといざなう魅惑の入門書。基礎知識から、あがり役の作り方、点数計算の覚え方まで、段階を踏んで麻雀が理解できるようになっています。麻雀卓を前にした実戦心理、勝負の流れ、よくある落し穴、反則など、臨場感を織り込みながらわかりやすく解説。さっそく実戦へGO！

CONTENTS
第1章 麻雀の基本ルール
第2章 ゲームの開始と進行
第3章 あがり役の種類と作り方
第4章 得点計算の覚え方
第5章 あがり方の練習
付録 練習問題

ファーストステップシリーズ② 囲碁

囲碁企画【著】定価1000円(税込)

■本書は、碁に興味を持ったあなたがすぐに対局できるよう、9路盤を使って必要最小限の知識をわかりやすくまとめたものです。囲碁の簡単な約束ごとから、いちばんの醍醐味である石を取る方法、そして実戦まで、図版を多く掲示して解説していきます。

CONTENTS
第1章 盤と石の知識
第2章 基本的な知識
第3章 石を取るテクニック①
第4章 石を取るテクニック②
第5章 地の作り方
第6章 9路盤の実戦

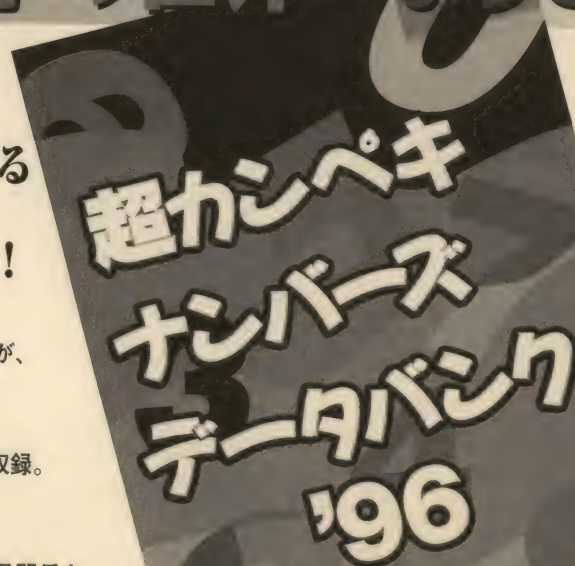
魔訶不思議な数字の世界へようこそ！

よく出る数字・出ない数字、
人気の数字・不人気の数字……
数字には不思議な魔力が潜んでいる
本書のナンバーズデータを駆使して
あなただけの宝くじ的中理論を探せ！

●ナンバーズデータ解析のコツ
とにかく役に立つナンバーズデータ解析のヒントを紹介。単純だが、驚くべき数字の連続に、アナタは目まいを覚えるかもしれない。

●ナンバーズデータバンク
ナンバーズに関するあらゆるデータと、抽選日の天候などを徹底収録。的中率アップの基礎データになること間違いなし。

●データ解析事例集
世の中のさまざまな数字や出来事と、ナンバーズのデータとの因果関係を分析。本書のデータを利用して、自分なりの必勝法を見つけるサンプルにもなる。さて、雨の日に買う目は……。

超カンペキ
ナンバーズ
データバンク
'96

全国書店で大好評発売中！
定価880円(税込)

一獲千金研究会【著】

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568

ドリドリ調査団が行く!!

THE DAY

第1回　来た、見た、聞いた、NINTENDO 64の発売日。

1996.6.23

ドリドリ調査団003
編集部
菊池 シゲオ
知より体を求める
肉体派のラガーマン

ドリドリ調査団004
編集部
中澤 マナブ
和ゲーより洋ゲーを愛す
アマノジャク

指　令

ダンイン ハ アキバ ヤ シンジュク デ
ニンテンドウ 64 ノ ハツバイ ドウコウ ヲ
チョウサ セヨ

取材・文・撮影／編集部　イラスト／牧野タカシ

BEFORE THE DAY

1996年6月14日金曜日。この日から「マリオ64」の街頭デモがスタート。
NINTENDO 64が世界で初めて町なかにその姿を現わした、記念すべき日でもある。
そこで、われらがドリドリ調査団、新宿、秋葉原、横浜と駆け巡り、街の声を拾ってみた。

秋葉原 AKIHABARA

NINTENDO 64がやってきても、アキバはやっぱりアキバであった。

世界のアキバは、64一色になっているだろうと思いきや、いつもと変わらぬ姿。
NINTENDO64のデモ機を探してみると、中央通りに面したショップの中では、
唯一ラオックス・ゲーム館に置いてあるだけ。
ウインドウズ95のときは深夜からお祭りのように盛り上がっていたのに、
今回のアキバの静けさは何なんだぁ！？
団員の胸に不気味さと同時に一抹の不安がよぎる。
「今回の企画、大丈夫なのかぁ!？」

ラオックス・ゲーム館前にて

さすが任天堂エンターテイメント加盟店ですな。デモ機が３台も置かれとります。たくさんのギャラリーで大賑わい。ゲームにはおよそ縁のないようなムサいオヤヂまでが思わず足を止めていたぞ。金髪の外人さんが「グレート！」を連呼する、国際都市（？）アキバならではの光景も。いかにもオタクな感じの男性に逃げられた（チェッ）我々は、小学生の３人組をつかまえて、直撃インタビュー。「マリオ64」はどーだった？　「となりのナイツより全然おもしろーい」「スッゲーおもしろい！　マリオのアクションなんかハンパじゃないよ」。語彙力のないガキ…じゃねぇや、お子さまたちだぜ。子供がやたらにハンパなんて言葉使うなっつーの。ところで、NINTENDO64は買うの？　「ぼく、予約いれたもん」。そーでございますか。宮崎雄太くん、関哲理くん、小林卓也くん。小６の仲良し３人組でした。

【ラオックスの仕入れ担当者さんのコメント】

「予約販売はもうやらないと思います。」

「お客さまにとっても我々にとっても２度手間になるということもあって、他の商品についても、当店では基本的に予約は受けていませんでした。今回も予約を受ける予定はなかったのですが、ある事情から14日から予約を受け付けたのですが、すぐに一杯になってしまいました。発売後でも、当店では、デモ機に触れることができます。ぜひ3Dスティックやマリオを体験しに来てください」

じゃんがらラーメン秋葉原店の前にて

N64の動向を調べてこい、という特命に背いてラーメン屋の前でポーズをとるキクチ団員。取材後、「アキバといえば、じゃんがらラーメンッスよ」とワケのわからぬことを言っていた。創刊号ではキクチの姿はないかもしれない。ちなみにこの店、中森友香ちゃん（巻頭特集に登場してるぞ！）も出演しているＴＶ番組『王様のブランチ』のなかの「東京の九州ラーメン特集」で堂々１位に輝いた。

新宿 SHINJYUKU

人の洪水の中でマリオを探せ！

アキバと同様、新宿も人、人、人だらけ。
サクッと取材してサクッと原稿書いちゃいたいのに
（本当かよ）歩くだけでも大変な状況。
NINTENDO64のデモ機を探すどころじゃねぇよぉ、みたいなぁ。
ぼやきモードに入りつつも取材を続けたが、
大手量販店で当日販売するのは
ソフマップだけ。
それも十数台と寂しい限り。
トホホ…。
ヨドバシは予約販売のみだ。

東口・カメラのさくらや本店前にて

「３Ｄスティックの操作感覚が知りたくてきたんですが、思ったよりもカンタンなので気に入りました。でもマリオは好きなキャラクターではないので、ソフトが出そろってから買うことになると思います」と語ってくれたのは、会社員の葉田秀雄さん（29）。マリオがお嫌いですか…。ココだけの話、俺も某音速針鼠のほうが好きッス。

警告！マリオちゃんを愛せぬ者は64ドリーム編集部員として不適とみなし、南極支社で「月刊ペンギンドリーム」の編集やってもらいます（編集長）。

横浜 YOKOHAMA

ヨコハマ〜、たそがれ〜、マリオはどこかいな？！

ミナト・ヨコハマまで足をのばしたところで、
マリオ祭りが開かれているわけでもなく、
ピーチ姫のコスプレ嬢が列をなして歩いているわけでもなく、
伊勢佐木町は今日も静かな佇まいをみせていた。

イセザキモール「ポニーのおもちゃ」にて

おばあちゃんの家がおもちゃ屋さんという、誰もがうらやむ境遇にあるのが本井聖信くん（小５）。もちろん「マリオ64」はヤリ放題。「おもしろいけど、ちょっと３Ｄスティックがむつかしいよ。それに面が長いし。でもクッパは敵キャラのなかで一番弱かったよ」

イセザキモールの某おもちゃ屋前にて

コントローラがケースのなかに納められていて、プレイできないようにしてあった。マリオの楽しさは触って初めてわかるはずなのだが…。店長らしき人にその理由を聞くと「べつに理由はありません」とツッケンドンな対応。そりゃぁないぜ、セニョール。

1996.6.23

**いよいよ、その日がやってきた。
ドリドリ調査団は期待と不安を抱きながら、一路アキバに向かった。**

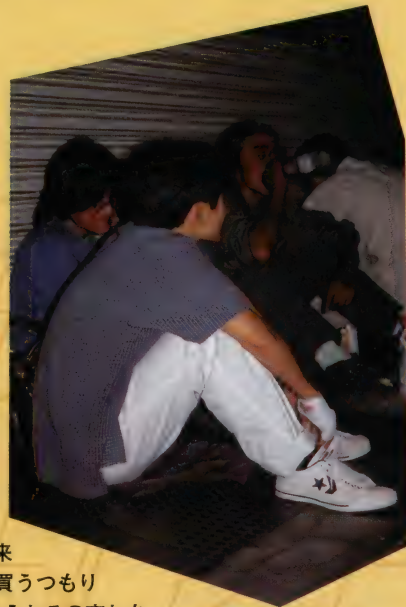
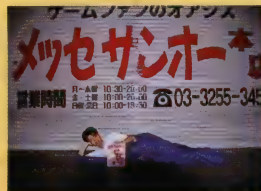
6.23 0:00 am 秋葉原

ソフマップ前にて

アキバの街は、すっかり静まり返っている。青ざめた表情のキクチ団員が「このままでは南極支社にとばされるかもしれない…」とつぶやいた瞬間、「あっ！いた!!」。闇の一角に若い男たちの姿があった。ソフマップと、中央通りを挟んでラオックス・ゲーム館の前にそれぞれ10人ほどが地面に座り込んでいたのだ。「これでページが作れるぅ」

まず、ソフマップ側から聞いてみよう。「はじめは買うつもりなかったんですけど、テレビCMを見てから気持ちが変わりました。画像があまりにきれいで、インパクトがあったんです」。そう語るのは先頭の佐藤幹大さん。夜の10時から並びはじめたという。佐藤さんは浪人中ということだが、「寮に入っていてテレビが置いてないんです。大学に受かったら、マリオをやるつもり」。イカァーン！　あんな面白いモノをすぐに遊ばないのは精神衛生上かなりよろしくない。大学よりも健康第一。親を質に入れてでもテレビを買ってさっさと遊べーっ。

ラオックス前にて

一方、ラオックス・ゲーム館サイドには12人。その先頭の明治の学生さんは残念ながら、匿名希望さん。昼の2時に秋葉原にやってきて、並びはじめたのはラオックス閉店後の夜の8時。「デモ機で実際にマリオに触ってみて、視点が変わったり、リアルな画面がとても気に入りました」。こうやって並んだのは中1時代の「ドラクエ」以来と言う。「はじめから買うつもりだったんですが、予約入れるの忘れちゃったんです」。わかるぞー、その気持ち。俺も「余裕ッスよ」とタカをくくってたクチだからな。

寝袋に入って徹夜待ちのポーズをとるナッキーこと中澤。彼が手にしているのは、あの有名な「The64DREAM」か？

某ローソンにて

ローソンでNINTENDO64を手に入れたばかりの会社員（35）に遭遇。「これから帰って徹夜でマリオやります。お店の人に聞くと、どうも22日の夕方にはもらえたらしいんですね。半日ソンしました」。この人も匿名希望さんのため顔を撮ることができなかった。それにしても、ローソンで買うと64が早く手には入るのはいいけれど、包装してもらえず、箱にローソンのセロテープを貼ってくれるだけ。これじゃ、世界最速の家庭用ゲームマシンが泣くぜ。

6.23 7:45 am 新宿

ソフマップ新宿店前にて

行列ができる気配のなかった新宿にも徹夜でNINTENDO64を求める人々が…。最前列の鈴木信寛さん（会社員・26才）は昨夜の12時から並びはじめたという。「スーファミも、プレステも、サターンの時も並びました。今回は、予約しなくても買えるかな、なんて思っていたんですが。なぜ並ぶかというと、64ビットのマリオ見てトリハダがたったんですよ」

ソフマップの行列は40人ほどだったが、東口の伊勢丹デパートにも女の子を含む10人ほどの行列が。最前列の人に聞くと何やら坂本龍一のチケットを買うためだとか。ごくろーさん。

6.23 8:30 am 秋葉原

いよいよ販売開始！

昨夜の行列は、一夜があけて膨れ上がっていた。
ソフマップが78人、ラオックスが160人に。報道陣も多い。
テレビクルーや雑誌社のカメラマンがラオックスの行列の先頭を包囲している。
8時40分、ラオックスのシャッターが開き、9時ちょうどに入店開始。
64の物語はこの瞬間に幕を開けたのだった。

ソフマップの行列を撮影するNHKのカメラ。先頭の佐藤さんは30分しか眠っていないという。

ラオックス・ゲーム館前の最前列を取り囲むマスコミ各社。深夜の取材はドリドリと「週刊プレイボーイ」だけだったらしいのに、朝だけやってきて、いいポジション取りするテレビクルーはズルイぞ！

マスコミのカメラと行列の狭間で黙々と「マリオ64」をプレイする子供たち。隕石が降っても、バルタン星人がやってきても、気にならないほどハマってしまう魅力が「マリオ64」にはある。

ラオックスが9時に開店したんで、羨ましそうにこちらを眺めるソフマップに並ぶ人たち。

RGBケーブルのことをRFBケーブルと言い間違えるなどおちゃめなラオックスの店長さん。「マリオ64」は1人1本の限定販売。なぜか「将棋」は1人10本でもいいそうだ。『週刊将棋』を唸らせた名作ですよ。店長さん！

並びはじめて13時間後に、やっとこさNINTENDO64を手に入れた匿名希望さん。やったね。

レジ裏のNINTENDO64の山。数百台のパッケージがアッという間になくなった。

ドリドリ調査報告書

NINTENDO64の発売は、昨年のウインドウズ95や、ずっと昔のドラクエフィーバーに比べて、実に穏やかに進行したと言える。その背景には予約中心に販売されたという流通の問題があるけれど、正直な話、世間は64についてもっと騒いでもいいんじゃないかと思う。だって、マリオって凄いんだぜ。ホントにホント楽しいんだよ。この思い、実際に「マリオ64」をプレイした者しかわからないだろうけどね。
それにしても、疲れた。ぐっすり眠りたい。

Q&A

教えて！本郷さん

任天堂への質問状

取材・構成／編集部
撮影／福原満明　坂田陽一

NINTENDO64が発売されたとはいえ、
頭のすみから離れない疑問の数々。
このコーナーでは、気になる疑問を
スッキリ解消させるために、
任天堂・広報担当の本郷さんに直撃。
読めば、思わず納得します。

YOSHIO HONGO

回答者

本郷好尾さん

PROFILE

1959年（昭和34年）生まれ。滋賀県大津市出身。
71年（昭和56年）任天堂に入社し、広報を担当。1男1女の父親でもある。

QUESTION

本体が思ったよりも小さいという評判ですが。

ANSWER

まだまだ小さくできるんです。

CD-ROMを使ったゲーム機のようにドライブなどの駆動系のパーツが必要ありませんから、技術的にはもっと小さくできます。ただ、あまり小さくすると、カセットをさせなくなりますし、4つのコントローラのさし込み口のスペースがなくなってしまうので、今のサイズが適当かと思います。本体が小さく見えるというのは、コントローラが大きく写っている写真でしか見たことがないために、ハードも結構大きいんじゃないかというイメージを抱いたんじゃないでしょうか。また、64ビット機だから大きなマシンになりそうだ、という先入観も一部のユーザーの方にはあったのではないかと思います。

任天堂がリリースした本体とコントローラの写真

6色の「ハード(本体)ブロス」は出ないの？

それは出ないでしょう。

ただし、発売当初は1色しかなかったゲームボーイでも、のちに6色のゲームボーイブロスを出したわけですから、64に関しても、発売後、1～2年たてばどうなるかわかりませんね。本体の色を変えるだけで技術的にはカンタンなことですから。ただ、質問として多いのが、「コントローラと本体の色がどうして違うの？」ということ。私としては、明確な答えを持っているわけではありません。

カラフルなコントローラブロス。コントローラの色にあわせて本体が購入できるようになると、おしゃれに演出できるのだが。

本体をデザインしたのはだれ？

任天堂の社員です。

竹田玄洋部長の率いる開発第三部の開発担当者が中心になってデザインしました。担当者は30代前半なんですが、スーパーファミコンやニューファミコンのデザインも手がけているんです。名前は公表できません。というのも任天堂では、宮本や竹田のように部長クラスでマスコミに対応することになっているものですから。彼は、NINTENDO64のパッケージからすべてのデザインを担当しました。新しい製品が出るとデザインに関わることが多いようです。

アメリカっぽいデザインのNINTENDO64の梱包。おしゃれな箱なので、捨てようにも捨てられない？

本体のデザインで意識したことは？

世界共通デザインです。

ファミコンやスーパーファミコンよりもはるかに超えたパワーをもつ64は、過去のゲーム機とはまったく違ったデザインを必要としました。そこで世界共通デザインを条件に、本体内部の熱を放出しやすくするための構造を念頭におきながら、拡張性も考慮して、あのような形状になりました。

左がクマさん、右がカエルさん。NINTENDO64は動物の顔に見えなくもない。

イジェクターがなくなったのはなぜ？

イジェクターボタンの代わりに、拡張メモリが。ここの出番はずっと先のことになりそう？

なくてもいいものはとりました。

64の原価を減らすためには、いらないパーツは省こうという方針だったんです。たとえばコントローラのセレクトボタンにしても、慣例的に残すことはやめました。基本的にほかのボタンで代行できるということで、64にはついていないのです。イジェクターがなくなったぶん、抜き差しはラクにできるようになったでしょうね。

QUESTION

ストッパーがなくなって、プレイ中にカセットが抜ける。これって大丈夫？

ANSWER

ロムがつぶれるということはありません。

ただし、基本的には抜かないでください。その件については取扱説明書にも書いていますのでよく読んでください。ゲーム途中でカセットを抜いたからといって、裏技ができるようになる、というわけでもないのです。

QUESTION

本体の色はなぜ黒？

ANSWER

試作品で決めました。

何十色もの試作品を並べて、いちばんシックリときた色が黒に近いダークグレー。だれが決めたというわけでなく、みんなで決めました。

黒という色のせいか重そうに見えるNINTENDO64の本体。しかし、実際に持ってみると意外なほど軽い。

QUESTION

欧米版のNINTENDO64は日本版と同じ？

ANSWER

64の本体は、色、形ともほとんど同じです。

ただし、アメリカのソフトを日本に持ち込んで動かそうとしても作動しないようになっています。これは電圧の問題ではありません。

日本とアメリカではゲームに対する考え方が違うため、それぞれの国にあったソフトを販売することにしています。

アメリカ版のパッケージ。日本のものとは大きく異なる。

QUESTION

3Dスティックは折れないの？

ANSWER

ポキッと折れることはありません。

昨年の初心会で展示したものに比べ、軸がかなり太く、短くなっています。そして、お皿の部分に突起をつけて感触をよくし、操作しやすいように小さくしました。その上、材質をちょっと柔らかくしたので、ムチャに扱うと、折れるというよりも曲がってしまうでしょうね。

折れそうで折れない3Dスティック。

QUESTION

もし壊れたらどうする？

ANSWER

厳しいテストを繰りかえしました。

どんな扱いをされてもすぐに修理に出さなくてもいいようにしています。ラフに使っていただいても、これ、ユーザーの方にラフに使ってくれと言っているわけではないんですが……、ただ、そんな扱いでは壊れないようにはなっています。

電子製品としては、かなり厳しいテストをくりかえしやっています。家電メーカーやオーディオメーカーに比べればかなり厳しいテストですね。マニアが大切に扱ってくれるオーディオメーカーの製品であれば、ウチの基準では間違いなく市場に出ないでしょうね。ウォークマンを投げる人っていないでしょう。でも任天堂の製品は基本的には子供が触って、ムチャな扱いをうける可能性の高い商品ですから。

それでも、もし壊れてしまった場合は、お近くの任天堂エンターテイメントショップや、ゲーム専門店などにお持ちになって、問屋経由で任天堂で修理するか、あるいは直接サービスセンターに送っていただければ結構です。

QUESTION

コントローラの正式な握り方は？

ANSWER

ゲームによって持ち方が変わります。

これからは、３Ｄスティックと十字キーを組み合わせたゲームも出るでしょうし、片手でコントローラを握って、標的をバンバン撃つようなゲームも出るでしょう。任天堂としてはコントローラをこういう持ち方で、というのはありません。ゲームを創る人が、このゲームではこの持ち方がいいという形で提案されるでしょうね。

ライトポジション
「マリオ64」や「パイロットウイングス」はこの握り方。左手の親指を３Ｄスティックにあてて、マリオやジャイロコプターをグリグリ動かそう。

レフトポジション
左手で十字キー、右手で３Ｄスティックを操る。はたしてどのようなゲームが出てくるのだろう。

ファミコンポジション
パズルなど、２Ｄのゲームに対応するポジション。違和感のない持ち方だが、64では利用する機会は少ない？

シングルハンドポジション＊
「最強羽生将棋」はこの握り方でラクラク操作。空いたほうの手でペンを握り、メモをとることもできる。

テーブルポジション＊
長時間プレイする場合にお勧めなのが、このポジション。64のコントローラは、テーブルの上に置いても安定するように設計されている。

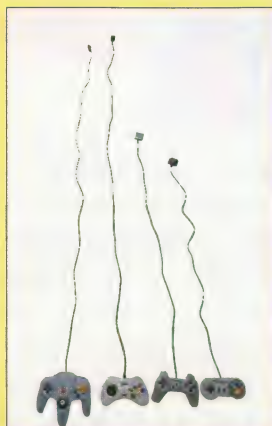
＊印は64ドリーム編集部が独自につけた名称です。

QUESTION

コントローラのコードが長くなったのは？

ANSWER

大画面のテレビでプレイして欲しいですね。

64のゲームは、14インチの画面でやっても非常におもしろいでしょうけど、やはり大きな画面で離れてやっていただいたほうが楽しめます。それだけ画像がきれいになっているんです。もちろんテレビから離れたほうが目にもいいですし。また、64のコントローラはファミコンなどと違って世界共通仕様なんです。世界中の使われ方や文化の違いを考慮して、コードを長くしたわけです。

4大ゲーム機のコードの長さを比較。
ＳＦＣと比べて、64のコントローラが２倍近く長くなったというのが一目瞭然。

QUESTION

コントローラパックのさし込み口のフタがないのは？

ANSWER

問題ないでしょう。

コントローラパックは「マリオ64」と「パイロットウイングス」では必要ありませんが、「羽生将棋」には対応しています。いずれコントローラパックを常にさしておくようになるわけで、かえってフタなんかがあると、なくしたりして大変でしょう。

フタがないとゴミが入りそうで心配、という人は本体と一緒にコントローラパック（1000円）を買っておこう。

子供向けの「コントローラ・キッズ」は出るの？

それは全然ありえないですね。

64のコントローラは小学校１・２年生でもしっかり持てるサイズになっています。低年齢層が持つことができれば、どれだけ大きな人がやっても大丈夫ですね。それに、重すぎるということもありません。小さな子供によるテストも充分しました。

3Dスティックの3Dをサンディと読むのはなぜ？

社内の用語統一委員会が決めました。

別の例では、カタカナ読みでニンテンドー64としてしまうと、音引きの部分がハイフンに間違って読めるため、「ー」を「ウ」に変えて、ニンテンドウ64に統一しました。３Dスティックについては発音したときのおもしろさから、サンディ・スティックになりました。

アダプタをスーパーファミコンと共用にしなかったわけは？

64のスペックを考えると、どうしてもムリでした。

64ではスーパーファミコンのものと比べて、もっと大きなトランスが必要になったんです。大きなトランスをコンセント側につけるとなると、かさばってじゃまにもなりますし、足をひっかけてケガをすることもあるわけです。本体サイドにトランスをつけたのは苦肉の策だったんですが、結果的にはよかった思います。見栄えもよくなりましたしね。

本体につけるアダプターは意外なほど軽い。

RGB非対応化はなぜ？

コスト的な問題です。

ＲＧＢ対応になると本体に部品が必要になります。スーパーファミコンのときも、このケーブルに対するニーズは少なかったうえに、ＲＧＢケーブルが使えるテレビは、どんどん減ってきています。それにコード自体もほかに比べて高いですしね。そういうわけで、64ではモノラル、ステレオ、Ｓ端子の３本立てで行こうと。ＲＧＢがなくっても、テレビにはＳ端子かステレオAVは必ずついているはずですから、それで充分ということですね。

今回の「マリオ」の楽しさは？

「マリオ64」でゲームが変わる！ © Nintendo

ただ動かしているだけも楽しめます。

ジャンプしたり、バック転したり、木を登ったりとマリオを動かしているだけでも楽しいのですが、「マリオ64」では、3D空間の箱庭を自由に冒険できるのがいいんです。例えば、谷があるから行ってみると、川のせせらぎが聞こえてきます。それで、川をのぞき込むと崖から落ちたりするんですね。また山に登れば、自分が歩いてきた道を確かめられます。時間制限というものがないから、箱庭を自由に歩き回るだけでもおもしろい発見があるんです。マリオシリーズの基本は、プレイヤーごとに好きな目標を決めたら、それに向かって楽しめるところにあります。たとえゲームが下手であったとしても、それなりに自由に遊べるわけです。
今回のマリオはそういうテーマにかなり近づいた作品になったと言えるでしょう。

マリオが初めて声を出すことなったのは？

感情移入しやすいということです。

たとえば、ジャンプしているときに「ウッ！」というように声が出たほうが、盛り上がるなという考えが開発していた宮本らにありまして、多くのモニターの意見も聞いたうえで、決めました。関係者のなかでは、マリオが声を出すことについて反対する人はいませんでしたね。マリオの生みの親である宮本茂がやったわけですから、マリオってこんな声だったのか、って周りは納得するわけです。マリオに対する思いいれのあるユーザーにとっては、ひょっとして違和感を感じるかもしれませんが。

マリオの生みの親、宮本茂さん。

マリオ64の開発メンバーは何人？

お答えするのが難しいですね。

ちょっとお手伝いさんという人もいるでしょうし。「マリオ64」は情報開発部というところがやっているんですが、メンバーは80人近くいます。しかしながら、その全員がマリオをやったわけではなく、ほかのソフト開発をしながら、という人もいるでしょうから。

「マリオ64」のモニターチェックはどのように？

結構モニターは送りましたね。

スーパーファミコンでの作品では、これほど大々的にモニターを使いませんでした。やはり新規ハード立ちあげということが大きいですね。具体的には、スーパーマリオクラブという評価システムがあって、そこには100人くらいの会員がいます。このクラブ、評価専門部隊のような存在で、メンバーは大学生、フリーター、主婦がほとんど。京都の本社に通ってくるのが条件になっています。あとは社内の営業マンとか管理部門など、社員のお子さんがやりました。

E 3で発表された64ゲームの、日本での発売の可能性は？

8割くらいは日本でも発売になると思います。

E 3では実際にゲームにさわれたりビデオ上映していましたけど、出展したゲームのなかにはアメリカでしか売れないものも入っています。ただし、これとこれを出しますと言うことはできません。日本では、発売の予定があっても、しっかり社内評価をして、楽しいものじゃないと出しませんから。前に10本出すと言ったからといって、いつまでに絶対10本出すということではありません。

E 3は今年の11月に日本でも開催される。

サードパーティから発売されるソフトの予想は？

わかりません。

64の契約先としては50社ほどありますけど。このあいだコナミさんとか、イマジニアさんが発表しましたね。64のゲームについては、それぞれの会社が都合のいい時期に発表しますんで、どこがどういう時期にどんなソフトを出すというのは、任天堂としてはわかりません。

QUESTION

今後リリースされる64ソフトは？

ANSWER

まだ発表はできませんが、早いうちに3本は出るでしょう。

発売日は何とも言えませんが、「マリオ64」「パイロットウイングス」に続くゲームとして「スーパーマリオカートR」は絶対出てきますね。それに加えて「スターフォックス64」「ウェーブレース64」の3本のソフトは、年内の、いい時期に出るでしょう。この3本は有力です。「カービィボウル」は年内かどうかはわかりませんけど、この3本は年末まで待たなくてもいいはずです。

© Nintendo

発売が待たれる「マリオカートR」

QUESTION

しつこいようですが、64がCD-ROMではないのはなぜ？

ANSWER

CD-ROMはウチが考えているゲームに適さないメディアなんです。

CD-ROMがいくら速くなったといっても、ローディングで待たされたりとか、プラグインプレイといいますか、スイッチ入れてすぐに遊べないというのが非常にイヤなんですね。入るデータ量としては当然CD-ROMのほうが多いんでしょうけど、それに対してカセットは、新しいチップを入れることができるなど発展性がありますから。マリオチップと呼ばれるようなスーパーＦＸチップを積んで、スーパーファミコンでも飛躍的に進化していますし、操作面でもカセットだと小さいお子さんでも安心して使えるんですね。任天堂はこれまでゲームの質的転換ということで、量ではなく質を求めるという話をしてきましたが、ハード部隊、ソフト部隊、作っている人すべての判断で、CD-ROMが任天堂が考えているゲームにはあんまり向かない素材として認識したわけです。また、64ＤＤのようにデータの書き込みができることも大事なことだと考えています。遊んだ結果が書き込めてマップが変わっていくようなＲＰＧとか、いろんなゲームが考えられますね。

ロムカセットは進化するメディアである。

QUESTION

64ＤＤはいつ出るの？

ANSWER

11月に開催される初心会で公開いたします。

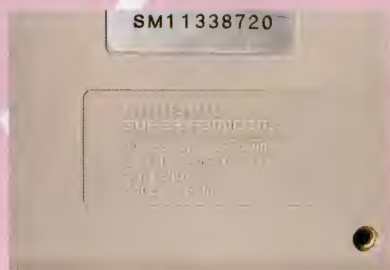
64ＤＤの規格はZIPというウワサもありますが、ZIPそのものではありません。ただし、背景技術はZIPのような磁気ディスクと同じものと考えていただいていいでしょう。また、インターネットへの接続などのモデムの発売もウワサされていますが、これも海外から伝わった情報で任天堂としては、いまのところ何とも申し上げられません。

ZIPのサイズはカセットと比べて小さい。

教えて！本郷さん
任天堂への質問状

QUESTION NINTENDO64の生産は？

ANSWER 来年の3月までに500万台を生産します。

そのうち、360万台が国内向けで、残りの140万台は海外、といってもそのほとんどがアメリカ、カナダといった北米圏向けになります。スーパーファミコンやゲームボーイは中国やメキシコで生産したりしましたが、64は当面、国内で生産する予定です。

MADE IN CHINA のスーパーファミコン。

QUESTION 「NINTENDO64」の名付け親は糸井重里氏？

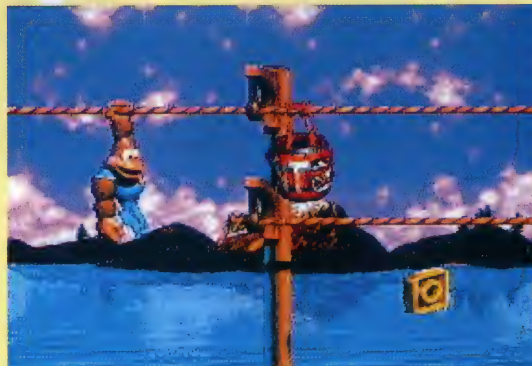
ANSWER 推してくれたのは糸井さんです。

NINTENDO64には、いくつかの候補名がありまして、ウルトラ64もいいなって言っている人がいるなかで、糸井さんが、他社の32ビットに対して「64」ビットのパワーと、アメリカでも通じる「NINTENDO」を組み合わせた形がいいんではないかと推されたわけです。最終的に決めたのはトップですね。海外ではNINTENDO ULTRA64という名称だったのですが、昨年の初心会にやってきた海外のバイヤーが、NINTENDO64のタイトルを見て、海外でもこれでいいのにという意見をアメリカ任天堂に訴えたらしいんです。それでアメリカでもNINTENDO64で行こうという話になりまして、世界統一の名称になったわけです。

64のボディに燦然と輝くロゴマーク。

QUESTION スーパーファミコンは今後どのように変わる？

ANSWER まだまだ盛り上がるはずです。

「ポケモン」は60万出してパッと売り切れ状態になりました。ある少年マンガ誌で151体目をプレゼントという募集をかけて、20名の当選者にもかかわらず、7万数千通の応募があったほどです。ゲームボーイでいいものを出せばそのくらいは盛り上がるんですね。スーパーファミコンでも「スーパードンキーコング3」が年内には出る予定ですし、サテラビューでイベントソフトとして放送していた「マーベラス」というRPGもほぼ完成しています。期待してください。

「スーパードンキーコング3」は年内発売。 © Nintendo

QUESTION Nキューブがイメージしているものは？

ANSWER 3Dと6色のコントローラブロスです。

天面と底面を除き、どの方向から見てもNINTENDO64の「N」の文字に見えるNキューブは、3Dコンピュータ・グラフィックス・アニメーションをイメージさせるような、3次元表現の可能なマークで、6色のコントローラもイメージしてます。

配色がおしゃれなNキューブ。

Reiji Matsumoto

未来のゲームは、まるで夢でも見るかのように頭のなかでプレイできます

NINTENDO64の登場によって、新たな時代を迎えたゲームの世界。その進化の先にあるものは？ＳＦ界の巨匠・松本零士さんに、未来のゲームについて語っていただいた。

●*Profile*
*1938*年生まれ。北九州市出身。
*54*年「蜜蜂の冒険」（漫画少年）でデビュー。以来、コミック、アニメーション、映画といった幅広い分野で活躍。
「宇宙戦艦ヤマト」「宇宙海賊キャプテンハーロック」などでブームをおこす。
*78*年には、「銀河鉄道999」「戦場漫画シリーズ」で、小学館漫画賞授賞。
その緻密な画風とロマンあふれるストーリーで知られるＳＦ漫画の第一人者。

●私はね、未来のゲーム機というのは脳波に直接訴えるモノになると思っているんですよ。簡単な装置を身につけるだけで、ゲームの舞台となるフィールドが、頭の中に映しだされ、キャラクターを動かすにも、“次はこうしたい”と考えるだけでいいんです。コントローラで操作するといった手順はまったくいらない。面倒なコマンドを覚える必要もない。これぞ、まさに究極のゲーム。必ず実現すると確信しています。

●ソフトは、ロールプレイング、シミュレーション、バトル、シューティング、アドベンチャーとあらゆるジャンルが考えられます。しかも、匂いや感触までも味わえるほどリアルになっているでしょうね。それは、電子装置で見る夢とでも言うのかな。このゲームの世界では、自分の願いが何でもかなうばかりか、実生活に役立つ知識や情報を経験的に手にすることができる。つまり、もうひとつの人生がそこに広がっているんです。

●こうしたゲームが開発されたときには、身体に害があるとかないとか大変な騒ぎがおきるでしょう。ただ、人類が宇宙に出て行くためには、絶対必要な機械。なにしろ、今のロケットでは、火星に行くだけで1年、他の星なら10年、20年はかかる。その孤独感は大変なものですよ。到底、耐えられるものじゃない。いつでも地球の暮らしを体感できるようなゲームがあって、はじめて長期の宇宙航海が可能になると思っています。

▶松本零士さん初のCD-ROM作品『ザ・コックピット』（小学館・定価7000円）。太平洋戦争で活躍した日本の戦闘シーンのマンガや戦闘機の詳しいデータが収められている。

▲部屋のすみに置かれたＢ29の照準器。「こいつで空から覗かれて、東京や大阪など大都市にたくさんの爆弾が落とされたんだ」と松本さんは無念そう。この照準器をもとに短編が描かれた（『蜃気楼綺譚』シリーズに収録）。

▶小物があふれる部屋のなかでもお気に入りなのが、この遮光器型土偶。記念品としていだいたもの。「ロウソクを中に入れると、光が漏れて幻想的だよ」

◀松本零士さんはマンガ執筆のほか、財団法人　日本宇宙少年団(YAC)の理事もつとめている。YACとは宇宙への夢をとおして科学への探求心をそだてる国際的な団体だ。あの毛利衛さんも本部団長に名を連ねているから、宇宙に興味のある人は問い合わせてみよう。
財団法人 日本宇宙少年団/電話03-3669-7480
*イラストは本誌のために特別に描いていただいた『希望』。

●ゲームの中に、自分自身の姿を入力できるようにしたいですね。例えば、現実では絶対勝てない相手を、ゲームの世界でメチャクチャにやっつけちゃう。そうすれば、フラストレーションも発散できるだろうし、闘争本能も満たされるから、世の中のいさかいがなくなるかもしれない。また、少年の自分を保存しておけば、年老いてから、若き日の自分にいつでも会うことができる。これほど素晴らしいことはないんじゃないかな。

●ゲームには、単なるエンターテイメントという枠では語れない無限の可能性が秘められています。ただし、今は、それを引き出すための準備段階がようやく整ったところ。その意味では、まだ　私たちは、原始のゲームの世界にいるのかもしれません。本当の進化がはじまるのは、まさにこれから……。人間が、夢のゲームをつくるのも、そう遠い未来のことではないでしょう。その日がくるのが楽しみですね。

●これまでのゲームは、クリエイターのつくった世界、決められたストーリーにそって遊ぶものが主流。プレイヤー一人ひとりが独自の世界と物語を築き上げていくようなもの、クリアするまでに１年も２年もかかるゲームがあるといいですね。ただし、そのためには、魅力ある設定はもちろん、ドラマの展開の仕方も結末も無数に用意していかねばならない。それは、作るサイドにとっては大変な作業でしょうけどね。

実写とアニメで2倍興奮！
人気アクションパズルゲーム第2弾
「ギャルパニII」堂々登場！！

GAL PANi II

BOOK&CD-ROM
好評発売中！
定価7800円（税込）

●PC-98・DOS/V両対応
●前田美紗子　水着ポスター付き！

『卒業R』の中本静役で好評を博した
前田美紗子が
15のコスチュームでスマイル!

アイテムを駆使し、敵キャラの攻撃をかわしながら可愛いあの子の姿をキープ!
アーケードで熱狂を呼んだ、大ヒットの陣取りアクションパズルゲーム「ギャルズパニック」がさらにパワーアップ。今回は実写モード45ラウンドとアニメモード45ラウンドを収録。さらに各モードとも様々なコスチュームで貴方との出会いを待っています。
さあ、天使の微笑み目指して書店へGO!!

ギャルパニIIの動作環境
■PC-98
PC-9821A/Cシリーズまたは新しいPC-9821Xシリーズ
ディスプレイ：640×480　256色モードが表示可能なもの
DOS：MS-DOS 5.0以降
CPU：80486DX　33MHz以上
メモリ：7.6MB以上
サウンド：PC-9801-86互換（PC-9821A/Multi）
・CanBeではDOSに付属のAVサウンドドライバが必要です。
・PC-9821XシリーズではDOSでPCMサウンド機能がサポートされていないためBGMのみになります。（またはPC-9801-86ボードを搭載してください）
■DOS/V
DOS：MS-DOSまたはPC-DOS 5.0以降
CPU：80486DX　33MHz以上
メモリ：8MB以上
ディスプレイアダプタ：Super VGA
VESA拡張ビデオBIOSのモード101Hによって
640×480　256色モードが利用可能なもの
サウンドカード：SoundBlaster、
SoundBlaster Pro、SoundBlaster 16または互換品
CD-ROMドライブ
・Windows95プレインストール機でも使えます。
Windows95マシンでお使いの場合は、DOSモードに切り替えて使用して下さい。

開発元：
株式会社　金子製作所
企画・販売元：
株式会社　毎日コミュニケーションズ

©KANEKO CO.,LTD.
©MAINICHI COMMUNICATIONS Inc.

あなたの逢いたい
美紗子が魅せる！
ギャルパニII公式写真集
●同時発売！●
A5判・オールカラー
定価1200円（税込）

MYCOM
毎日コミュニケーションズ　出版事業部　TEL.03-3211-2568
〒100　東京都千代田区一ツ橋1-1-1

★「ギャルズパニック」サターン改良版　9月下旬発売予定！
●お求めは全国の書店またはパソコンショップにてどうぞ。

それ行け! NINTEN町 64番地

ROKU YON

ここは日本のどこかにあるニンテン町ー。

♪ルンルン

〜お散歩
お散歩
お散歩

〜亀のお散歩
毎朝お散歩
楽しいなア〜
…っと!

チュン チュン
チチ

真理（まり）マリ夫（10）
ニンテン町64番地に住む
明るく元気な小学生

亀のカメ吉
明るく元気な
マリオのペット

加藤礼次朗

オ…オハヨォ
モモ子ちゃん!!
あっ…
オハヨー!!
マリ夫くん
ドキドキ
ハハ…
モモ子ちゃん
今日もカワイイ
なァ～っ♡
美一モモ子(10)
マリ夫の同級生
大金持ちの娘
あ…
あれは!?
ドッカーン
わあッ!!
シュウウウ…
!?
!!
ピクッ
バァ～グゥ～ッ!!!
バグウ…
ゴゴゴ…
ドーン!!
クエ～…
か……
怪獣だア!!
バグラー

さァ 早く
コレを…!!
こ…
これは…!??
わあっ!!
あれは宇宙の平和を
乱す悪の怪獣
バグラーッ!!
カメ吉が
しゃべった!?
今まで黙ってたけど実は
私は宇宙平和維持軍
から地球の平和を守る
ために派けんされた
宇宙軍人なんだ!!
カ…カメが
何か言ってる
君のペットのフリを
して毎日パトロール
していたのサ!!
な…何で僕が!?
自分で動かせば
いいだろ!?
私の手では
コントローラーを上手く
動かせないんだ!!
さァ早く…!!
設計ミスだ!!
ううう
こんな事もあろうかと
密かに開発して
おいた…
64ロボの
コントローラーさ!!
ろ…64ロボ!??
コココココ
えっ!?
きゃあ…
チェッ…しょうが
ないなァ〜ッ
まァいいや!!
ポチッ
64
行け64ロボ!!

ロクヨン
64ロボ!!
イヤーン
わ…私の家が
ロボットに…!!
密かに改造
しておいた
のサ!!
モ…モモ子
ちゃんの家が…!?
ひえっ
バグッ!!
ああ…ロボの
動きが変だ!!
あれは相手の動きを
狂わせるバグ光線
だ!!
うわっ

64パァーンチ!!

グワァ

ドグワァ

バグゥ〜ッ

ヒドィ〜ッ
私の家
なのにィ〜ッ

バーグゥ〜

ヤッタア〜ッ

バグラーより強い敵が
宇宙にはいっぱいいる!!
64ロボでいっしょに

この地球の平和を
守りぬいて行こうネ
マリ夫くん!!

●読者のページ

ドリガメパラダイス

DREAM GAME'S PARADISE VOL.0

ドリガメパラダイスは、読者のための読者によるページです。みなさまの面白いゲームの話やら、アイデアやら何でも紹介しようという、自由と民主主義にみちあふれた天国です。ところが、どこを見渡しても、主役である読者がひとりもいない。そりゃ、創刊準備号だから当たり前。というわけで今回は、64ドリーム編集部のある日を紹介することにしました。

(注)「スーパーマリオカート」をプレイしていない方々には、意味不明の内容となっていますのでお許しください。

実録マリオカート奮戦記
はやく〈R〉がでないかな?

●ゲームはひとりでやるより2人でやったほうが楽しい。そこで、編集部が選んだソフトは「スーパーマリオカート」。なんと350万本も売れたという大ヒット作品だ。発売されて4年もたつというのに、根強いファンは今でも多い。中古屋さんの店頭になかなか並ばないのも、その高い人気をうらづけている。

シーン 1

編集長　副編ちゃん、昼めしは10分で食べてね。マリオカートやるんやから。150ccでのエンディングシーンを今日こそは見んとね。きっと100ccのエンディングとは違うやろーし。わかっとるね?

副編集長　へい。でもコングで、わてのノコノコに当たるのやめといてくださいね。ノコノコはカンタンに吹っ飛ぶんやから。それとカミナリ使うときはちゃんと言うてくださいよ。協力してやりましょ、編集長。行くときは一緒でっせ。

編集長　わかっとるって。目標はエンディング。しかしこのネーちゃんは、いつもしつこいアタリやね。ヒステリーな女は好かんねー。

副編集長　ピーチのアタリは、まだいいほうでしょ。それよりマリオ兄弟のテカテカは、ほんとキツイですわ。抜こうとするとテカテカですもん。やめて欲しいわー。

編集長　あ、さっそくいいもん手にいれた。いくよー!カミナリ。

副編集長　わては、踏まんでくださいよ。あっ、踏まんといて言うたやないですか!

編集長　すまん、すまん。踏むつもりはなかったんやけど、小さくてノコノコってわからんやったんよ。許して。

副編集長　そうですか。ふーん。そういうことですか……。ほな!

編集長　あっあんた!　今、オレにカメ投げたやろ。せっかくトップやったのに。これじゃあ表彰台にのぼれんやんねー。

副編集長　知りまへんで。流れガメにでも当たったんとちゃいますか?

編集長　ふーんそう。アンタに手伝ってくれ言うたオレがバカやった。九州のじいちゃんは大阪もんを信用しちゃいかんち言うてたけど……。アンタがそういう気なら、コングちゃん、ゴー!

副編集長　あ、ぶつからんといてって言うたやないですか。落ちたー。もー。リセットや!

▲スペシャルカップの感動のエンディング画面。100ccも150ccもまるっきり同じだ。このシーンに至るまでには、数え切れないほどのカメをぶつけられたり、転落したりと、さまざまな受難を経験しなければならない。

▲哀愁ただようコングのランニングシャツ姿。ハンドルを離して走行するコングに何百万人もの人々が拍手をおくった。

シーン 2

副編に代わってコントローラを握ったのが、デスク。この男、勝つためには手段を選ばない。たとえば攻略本を手に入れながらも、自宅でこっそり読んで、その内容を極秘にし、スタートダッシュを習得するためには何度もリセットを繰り返す──。

編集長　おめーはホント卑怯なやっちゃねー。赤ガメの標的をコングだけに絞っとるやろー。こないだもわざとオレのコングを抜かせて赤ガメ投げたやろ?

デスク　そんな古い話、まだ覚えてるんですか。もう忘れてくださいよ。ま、赤ガメとって投げられるものなら投げてください。僕は、構いませんよ。

編集長　なにを偉そうに言うとる。人事異動で南極支社に飛ばされたいわけ?

▲スーパーマリオカートRに出場する面々。左上から順にマリオ、ルイージ、ピーチ姫、キノピオ、ヨッシー、カメック、ワリオ、クッパ。ドンキーがいないのは寂しいが、どの顔も凛々しい。

デスク　ゲームに上下関係を持ち出すのはズルイですよ。それにしても、編集長のコングは、アカ抜けしませんね。ランニングシャツ姿からしてダサクないですか。

編集長　おめーには、このコングの哀愁がわからんと？　大きい背中を無理して丸めている気持ちがわからんと？　64で出る〈R〉でも、オレはコングしかプレイせんからね。生涯一コングやもんね。おめーはレースごとに、マリオだヨッシーだクッパだって代えやがって。浮気症やねー。だから29才にもなっても結婚できんのよ。

デスク　そこまで言います？ま、ゲームは勝てばいいんですよ、勝てば。150ccのエンディングも僕に任せてください。コングは僕のクッパの後ろ姿だけを見てればいいんですよ。

編集長　ふーん、そんな強気でいいの？100CCではずっとトップに立ちながら、最後のレインボーブリッジで緊張のあまりに何度も落ちたの、だーれ？土壇場でのプレッシャーに弱いの、だーれ？

デスク　あー、変なこと言うからキノコを踏んだじゃないですか。キノピオが2位で後ろに迫っているんですよ。バックアップしっかりたのみますよ。そうじゃないとエンディング見れないですよ！

シーン3

このように64ドリーム編集部では、友愛の精神のもと、150ccのエンディングシーンを見ることができた。ただし、100ccとなんら変わりのないエンディングに寂しさを覚えた編集部でもあった。こうなれば次の〈R〉に期待するしかない。デスクがE 3の取材のためにロスに飛び立ったあと、東京・竹橋の編集部では……。

副編集長　編集長、便利になりましたね。ロスに行ってるデスクには悪いけど、早くもインターネットでE 3のリリースが流れてまっせ。あっ！マリオカートRもある……。

編集長　どれどれ、なるほど、きれいな画面やね。なんとワリオが大きく出とる。

副編集長　こりゃすごい。タイヤのカスまでわかりそうでっせ。ドリフトするのが楽しみやなー。

▲〈R〉では欠場するドンキーとノコノコ。SFCマリオカートでの2人（匹？）の健闘に、惜しみない拍手をおくろう。

編集長　なんとまあでかいバナナ！　オレのコングがバナナをプリッと落とすの考えただけでワクワクするなー。よっしゃー！

副編集長　これは最初のセレクト画面やね。ピーチ姫がなかなかベッピンやないですか。あれ？あれれれ？

編集長　あ————っ！。オレのコングがおらん！　あの哀愁のランニングシャツ姿がないじゃねーか。これ、どーいうこと？宮本さん。おれのコング、どこへ行ったの？宮本さーん！

▲落ちているバナナをかろうじて回避して、ドンキーと見つめあうノコノコ。このキャラクターの自信なさそうな雰囲気に魅了されるファンも多い。

というわけで、N64で発売される「スーパーマリオカートR」にはコングは、いない。ついでにノコノコも、いない。新メンバーとしてワリオとカメックが加わったのだ。その理由はどうやらドンキーは生誕10周年記念でのSFC版での特別出演だったらしく、ノコノコはその不甲斐なさゆえカメックに追い出された？らしい。というわけで、コング・ノコノコファンのみなさま、気を落とさずに頑張りましょ。

新企画「ゲームな関係」

第1回のテーマは、「ゲームの言い訳」

ドリガメパラダイスでは読者のみなさまのゲームに対する意見や体験談を募集いたします。第1回目のテーマは「ゲームの言い訳」。ゲームをやっていると、家族から「ゲームばっかりやっていると○△□×！」という妨害は多いもの。そんなとき、賢明なる読者のみなさんがどのような言葉や態度で言い訳なさっているか、お教えください（ちなみに某編集部員は「ゲームすることが仕事なんだから」と言い訳しています）。

また……、

●私のゲームの楽しみ方　●こんなもの作った
●おもしろい体験をした　●こんなゲームをやってみたい

など、文、写真、イラストなどをお寄せください。ユニークなケースの場合、編集部員が取材させていただくこともあります。もちろん掲載された場合には謝礼をさしあげます。なお、写真など応募作品は返却できませんのでご了承ください。

◆送り先
〒100 東京都千代田区一ツ橋 1-1-1
毎日コミュニケーションズ64ドリーム編集部
「ドリガメ パラダイス」係まで
お待ちしてます！

The 64DREAM編集部から
スタッフ募集のお知らせです。

The64DREAMは、9月21日に月刊誌として創刊いたします。

つきましては、

人を楽しませるのが好きな人。ＲＰＧが好きな人。文章を書くのが好きな人。人と会うのが好きな人。本を読むが好きな人。何かを集めるのが好きな人。人の世話をするのが好きな人。汗をかくのが好きな人。スーパーマリオが好きな人。電車に乗るのが好きな人。徹夜をするのが好きな人。パソコンが好きな人。人を観察するのが好きな人。毎日が好きな人。京都が好きな人。エニックスが好きな人。新聞や雑誌を読むのが好きな人。映画を見るのが好きな人。酒を飲むのが好きな人。犬や猫が好きな人。マリオカートが好きな人。話をするのが好きな人。夢を追うのが好きな人。競馬が好きな人。ラーメンが好きな人。マンガが好きな人。そして、ゲームが好きな人。

そんなあなたを募集いたします。

下記の仕事内容や応募方法をご確認の上、どしどしご応募ください。

●応募職種●

①編集スタッフ
企画立案、取材、原稿執筆、ライターとの打ち合わせ、編集作業（DTPなど）が主な仕事です。

②編集アシスタント
編集補助、原稿トラフィック、データ整理、事務作業などが主な仕事です。

③ライター
ゲームに関する原稿執筆、取材をお願いします。

1、2については編集部（東京・東西線竹橋駅）に毎日通える方が条件になります。3のライターは首都圏以外に在住の方でもかまいませんが、これまでの実績（作品など。コピー可）をお送りください。また、ご応募の方はいずれも、履歴書と自己ＰＲ文（400字程度）をお送りください。書類選考の後、面談日時をご連絡いたします。

＊お送りいただいた履歴書や作品等は返却できませんのでご了承ください。また、電話でのお問い合わせもご遠慮ください。なお、社員や契約社員の募集ではありませんので、ご注意ください。

●応 募 先●

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
（株）毎日コミュニケーションズ
The 64DREAM 編集部　スタッフ募集係

＊必ず「The 64DREAM 編集部　スタッフ募集係」と明記の上、ご応募してください。

●構成・文／編集部

'96 8月 9月 10月

The64DREAM編集部大胆予想
新作ソフト発売スケジュール

ついに発売されたNINTENDO64だが、「同時発売ソフトが３本ではちょっとさびしい」とはチマタで聞かれる声だ。しかし諸君、悲観してはいけない。現在開発中のソフトは海外では５０本以上、国内で判明しているだけでも１５本以上あるのだ。「スーパーマリオ６４」をやり終えたころには、おそらく「次は何で遊ぼうか？」とソフトの購入に頭を悩ませているはず。そこで64ドリーム編集部では、大胆にもN64ソフトの発売時期を予想してみた。この期待のラインナップをみれば、キミのゲームライフはN64一色になること間違いなし！？

※スケジュール表はあくまで予想です。実際の発売とは異なった場合はご容赦ください。また、タイトル名には仮称のものが含まれています。

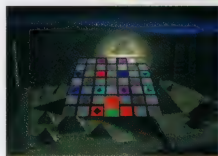
スーパーマリオカートR
（任天堂）

●４人対戦ができるレースゲーム。楽しみな人も多いはず。

スターフォックス64
（任天堂）

●元祖ポリゴンシューティングゲーム。N64での進化が楽しみ。

ウェーブレース64
（任天堂）

●水上バイクで滑走する本格派レースゲーム。２人対戦も可能。

クオンパ
（T＆Eソフト）

●立方体と平面がおりなす論理と直感の３Dパズルゲーム。

ブレードアンドバレル
（ケムコ）

●戦車とヘリの精密なマシンが繰り広げる壮絶な空間バトル。

超空間ナイター プロ野球キング
（イマジニア）

●64のダイナミズムを活かしたナイスな野球ゲーム。

ダイナマイトサッカー
（イマジニア）

●プロ野球キングに続くスポーツゲーム。高いクオリティーに期待。

テトリスフィア
（任天堂／H２O）

●テトリスの名を冠した３Dパズルゲーム。テトリスを超えるか。

スターウォーズ
（任天堂／ルーカスアーツ）

●同名映画のゲーム化。壮大なロマンの世界がN64で楽しめる。

ブラストコープ
（任天堂／レア）

●強力な４種類のマシンで建物を破壊。核の恐怖から住民を救え！

ミッションインポッシブル
（オーシャンオブアメリカ）

●トムクルーズ主演アメリカで大ヒットした同名映画のゲーム化。

ゴールデンアイ007
（任天堂／レア）

●あのジェームス・ボンドが美女を引き連れ、64に登場。

国内サードパーティも続々登場

当初、N64ゲームの開発は海外のメーカーが先行しており、国内メーカーから発売されるのは早くて年末から年明けにかけてになるだろうといわれていた。しかし、セタの「最強羽生将棋」は本体と同時に発売され、今秋にはイマジニアの「超空間ナイター プロ野球キング（仮）」やT＆Eソフトの「クオンパ」、ケムコの「ブレードアンドバレル」、エニックスの「ワンダープロジェクトＪ」の続編などが発売されることは間違いない。またエポック社からは「ドラえもん」のゲームが、コナミからも５種類（この中の１本はあの「ゴエモン」のシリーズ）のソフトを開発中との情報も飛び込んできている。おそらく東京ビッグサイトで開催される「東京ゲームショー '96」（8月22日～24日）で、多数のメーカーから「あっ」と驚く新作発表がありそうだ。大いに期待しよう。

ユニークなゲームが多い海外メーカー

アメリカでのN64の発売は9月30日。同時発売のソフトは、「スーパーマリオ64」、「パイロットウイングス64」、「ウエーブレース64」、「スターウォーズ」、「ボディーハーベスト」、「テトリスフィア」、「クルージンＵＳＡ」の７本が予定されている。さらに年末までに発売されるタイトルは「バギーブギー」、「ケン・グリフィ・Ｊｒのベースボール」、「ブラストコープス」、「ゴールデンアイ００７」、「スーパーマリオカートＲ」、「キラーインスティンクト」の６本。これらはすべて任天堂から発売されるものばかりで、サードパーティのものを含めるとかなりの本数になるはず。これらのソフトがすべて日本で発売されることはないだろうが、８割は確実にリリースされるはずだ。

カービィズ・エアーライド
(任天堂/HAL研究所)

●かわいいカービィが4人プレイ可能なレースゲームに大変身。

マルチレーシング (イマジニア)

●プレイ人数、操作性、リアリティ、楽しみもマルチに期待。

ゼルダの伝説64
(任天堂)

●書き込み可能な64DDと同時発売予定。これで本当にゲームが変わる。

F-ZERO64 (任天堂)

●タイムアタックに終始した青春時代。N64では周りの景色も楽しみたい。

「ワンダープロジェクトJ」続編 (エニックス)

●あの「ドラクエ」のエニックスの作った育成SLGの続編。

ドラえもん (エポック社)

●みんなの人気者「ドラえもん」のアクションゲーム。

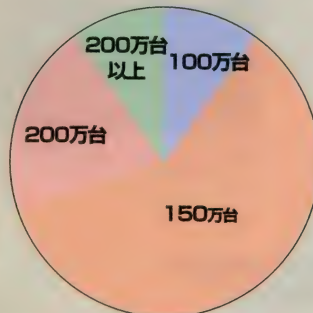
ロボテック (ゲームテック)

●「超時空要塞マクロス」をテーマにした3Dシューティングゲーム。

金田一少年の事件簿 (ハドソン)

●マンガとドラマで大人気。期待度の高い作品。

年末までの国内でのN64予想販売台数は150万台?

The64DREAM創刊にあわせて、わが編集部ではソフトメーカーにN64に関するアンケートを実施(電話およびファクス)。その結果、3つの大きな事実が判明した。ひとつは多数のメーカーがすでにN64用のソフト開発に着手し、その発表時期をさぐっていること。2つ目はN64用ソフト開発には資金の豊富な大手メーカーでなければ難しいといわれてきたが、決してそうではなかったこと。3つ目は各社が年末までのN64販売台数を150万台前後と予想していること。ちなみに任天堂では来年の3月までに世界中で500万台の出荷を予定している。

ドゥーム64 (ウイリアムス)

●パソコン版では大ヒット。次から次に現れる怪物を撃ちまくれ!

SUPER MARIO KART R

スーパーマリオカートR

▼64初の4人プレイレースゲーム登場

●発売元：任天堂　●発売日：今秋発売予定　●価格：未定

▲立体感あふれるスタート画面。いやらしいワリオの笑みが何ともいえない。デモ画面だけでも早く見たいよね。

「スーパーマリオカート」といえば、スーパーファミコン版マリオシリーズで最も売れたソフトとして有名だ。新作「R」の最大の特徴は、なんといっても4人プレイできること。2人でもあれほど熱くなったのだから、4人だともっとヒートアップするのは当たり前。さあ、3Dスティックに親指のせて、仁義なきレースのはじまりだ！

▲いくら新しいキャラが増えたといっても、誘導ミサイルの「あかがめ」は健在。画面左の順位ランキングがレース中に表示されるとしたら、とってもグーだ。

▲コーナリングをするときに重宝するスピードメーターが64版で新登場。3Dならではのショートカットなどもできるのかな。

▲今にも壊れそうな柵があぶなっかしいお化け沼コース。半透明のテレサがとってもリアル。お願いだから走行のじゃまをしないでね。

ニューカマーの参戦でますますホット

スタート画面を見ると、今回はノコノコとドンキーに代わってカメックとワリオが登場の予定。ノコノコは100cc以上になるとライバルのアタリに弱かったが、持ち前のグリップの良さがビギナーに愛されていた。かたやドンキーも、丸めた背中とランニングシャツ姿に哀愁を覚えたファンが多かったが、今回は残念ながら不参加。代わってSFCのマリオワールドで厄介な怪光線を放っていた魔導士カメックと、いやーな感じのワリオが登場。ユニーク（？）な攻撃が楽しみ。

4人プレイでますますヒート

8台でのレースや、4つのモード（グランプリ、タイムアタック、バトル、VS）が楽しめるのは前作と同様。しかも今回のマリオカートは、さらに機能がアップした。今まではハードの処理能力が追い付かなかったために実現できなかったが、夢のハードNINTENDO64が登場したことで4人プレイが可能になったのだ。自分のコントローラを持ち寄って、4人で対戦するとレースもきっと白熱するはず。もちろん、旧作のように2人プレイや1人プレイも可能だ。

R（リアル）な画面でますますホットに

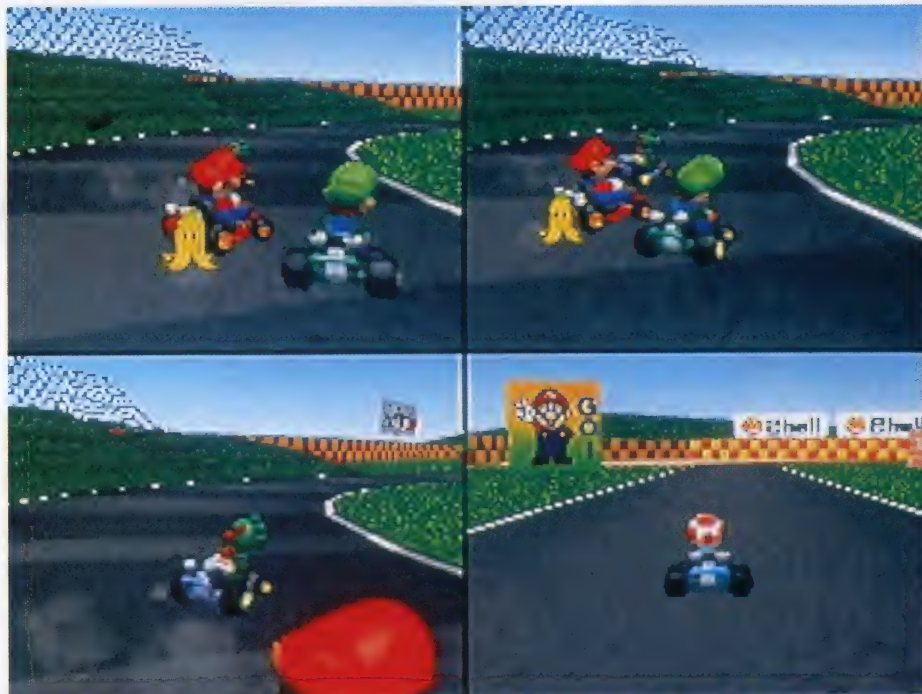
SFC版のマリオカートでもなかなかの臨場感を得ることができたが、今回はとてつもなくスゴイ。新たなキャラによる攻撃もさることながら、背景やドライバーの表情が格段にグレードアップ。ドリフトをきめたときのドライバーたちの表情や車体の傾き加減、白煙を上げて疾走するマシンにアナログ表示のスピードメーターとますます充実。こまやかに作りこまれた美しい背景のなかでのレースは、3Dスティックの快適な操作感とともに楽しみである。

▲緊張のスタート画面。SFC版では可能だったスタートダッシュは今回もできるのだろうか。

▲オフロードコース？で車体がおもいっきり跳ねている。３Ｄだから悪路でも立体的なアクションになり、臨場感はバツグンのはず。3Dスティックでの操作が楽しみだ。

▲２人対戦の２分割画面。対戦の場合はスピードメーターなどの表示を消すことができるのだろうか。

▲４分割画面による対戦。これは是非とも大型テレビで楽しみたいところだ。それよりどうしても気になるのはでっかいバナナ。３Ｄスティックをうまくつかって、回避しよう。

▲これが新しいドライバーセレクト画面。ドンキーコングとノコノコはいないけど、ワリオとカメックも楽しみ。どんな攻撃をしかけてくるのかな？

どこへ行った？ドンキーとノコノコ

スタート画面から、あのランニングシャツのドンキーと、ビギナーに親しまれたノコノコの姿が消えた！任天堂・広報のコメントでは「これは最終版ではありませんので、完成したらどうなるかわかりません。仕様は全部決まったわけではないですから」とのこと。察するにドンキーはもはやワキ役キャラとしてはあまりに有名になりすぎ、初心者用のキャラはキノピオ１人で十分ということだろう。何にせよ彼らの操作感になれたユーザーにとっては復活して欲しいところだ。

どうして「マリオカート」だけが「R」なの？

「スーパーマリオ」も「パイロットウイングス」も語尾に「64」の文字がはいるのに、「マリオカート」だけはなぜか「R」。これちょっと気になるな、というわけで、任天堂の広報に問い合わせた。「Rになった理由はよくわかりません。マリオカートＲのリリースが出せそうな夏とか秋になればご説明できるはずですが、ひょっとしたらタイトルも変わるかもしれませんし、Ｒが64になっているということもありますから」というお答え。64ドリーム編集部ではリアル、レース、リターンなどの英語をもとにしていると推測するが…。

気になる発売時期は

タイトル名は未発表ながら、秋までに何本かのソフトをリリースすることを、任天堂では明言している。The 64 DREAM 編集部は独自調査で、マリオカートRがその中の１本になるとの確信を得た。年内は当然のこと、秋には楽しむことができる！？

©Nintendo

STAR FOX64

スターフォックス64

▼気のイイヤツラが64に帰ってきた

●発売元：任天堂　●発売日：今秋発売予定　●価格：未定

スーパーＦＸチップを使用してスーパーファミコン上でポリゴンゲームの迫力を見せてくれた「スターフォックス」。あの感動がNINTENDO64の高度なマシンスペックのもとに蘇る！　目を見張るグラフィックやサウンドエフェクト、そして3Dスティックを使用した操作感は既存のゲームマシンでは不可能だったもの。またひとつゲームの常識が塗り替えられる！

▲アーウィンのエンジンから吹き出すジェット噴射の微妙な色合いは圧巻。緻密にモデリングされた敵ロボットや障害物の立体感も見事だ。

全機報告せよ！！

▲コックピットのキャノピー越しに見えるフォックスの表情に注目。高解像度表示が可能なNINTENDO64のパワーがさりげなく使われている。

▲大迫力のボスキャラとの戦闘シーン。多彩な攻撃パターンを持つボスキャラの攻略はこのゲーム最大の楽しみだ。

臨場感あふれるグラフィック

ＳＦＣに初めて登場した3Dポリゴンシューティングゲーム「スターフォックス」。スーパーＦＸチップによって実現された立体感は我々を驚かせてくれた。しかし、16ビットのＳＦＣには重すぎる処理をしていたことも事実。いまいち気分爽快というほどのスピード感がなく、ノンテクスチャのキャラクターなどグラフィック方面の弱さも目立っていた。しかしNINTENDO64版では、間違いなくこれらの不満点は解消されるはず。そのうえ「マリオ64」の制作から解放された宮本茂が関わっているので、旧作にあったクジラなどの「遊び」も随所に散りばめられるだろう。ポリゴンゲームというのは高性能なマシンほどいい作品ができるジャンルだが、現在最高のゲームマシンであるNINTENDO64で制作された本作は、最高の3Dシューティングゲームとして期待できる。特にグラフィックの美しさは一見の価値あり。主人公フォックスの表情や愛機アーウィンの動き、ポリゴンをふんだんに使ってモデリングされた敵キャラクター、美麗なテクスチャで展開されるプレイフィールドなど全てが見どころだ。一瞬も目が離せないぞ。

64ならではのゲームシステム

詳しいゲーム内容については、まだまだ未知数の部分が多いのだが、基本的にはＳＦＣ版をパワーアップしていく方針で制作されている模様。旧作では２段階にパワーアップするブラスターと緊急回避用のスマートボムのみのシンプルな武装構成だったのが、64版ではバリエーションが豊かになり、エフェクト処理がハデになることも期待できる。また、ダッシュやローリングの他に360度旋回など、あっと驚く操作性が盛り込まれているかもしれない。なにより、3Dスティックを使っての自機の操作は最高のレスポンス。プレイヤーの意志を思い通りに画面上のアーウィンにフィードバックしてくれるはずだ。ポリゴンゲームではお約束のビューチェンジ（視点変更）も様々なアングルが用意されており、NINTENDO64ならではの度肝を抜く迫力の演出が随所に盛り込まれる予定。これまでのゲーム

▲この派手な画面効果はスマートボムを使ったところだろうか？　それともボスキャラ襲来の前触れ？　あるいはブラックホールかも。

▼この戦車は味方？　それともアーウィンが変形するのだろうか。キャタピラの跡が泣かせる。

▲至近距離に迫っても美しく表示される物体に注目。美麗なテクスチャで表現された質感も素晴らしい。霧にかすんで遠くに浮かび上がるキャラクターの距離感もしっかり堪能しよう。

▲この緑色の物体は何かのアイテムだろうか？　左上の円グラフはシールドゲージ、右上のゲージはスピードメーターの類と思われる。

▼リアルに炎の尾を引きながら墜落していく敵機。細部に渡って細かな作り込みができるのもNINTENDO64のパワーがあればこそ。

にはない驚異のプレイ感覚をもたらしてくれるだろう。

期待のポイント

NINTENDO64なんだからグラフィックやサウンドがスゴいのは当たり前。気になるのは本質的な面白さの部分だ。一番の期待はやはり3Dスティックを使った自機の操作。また、視点変更の使いこなしを要求するような展開も予想される。前作以上に3D空間を飛ぶことの気持ちよさを味わえるはず。主人公フォックスの他に3人の仲間がいることから、ひょっとしたら4人同時プレイもあるかもしれない。

日本での発売可能性は

同時発売タイトルが少ないNINTENDO64だが、「スーパーマリオ64」の完成度の高さに絶大な自信を持っているともとれる。夏休み中はマリオで遊んでもらい、みんながマリオを終えるであろう秋ごろに次のタイトルを出すものと予想される。そのソフトのひとつが「スターフォックス64」か？

©Nintendo

WAVE RACE64

ウェーブレース 64

▼64初のレースゲーム　勝負は1000分の1秒できまる!?

●発売元：任天堂　●発売日：今秋発売予定　●価格：未定

水上ジェットスキーを操る、64 初のレースゲーム。波や天候などの自然要素が加味されていて、地上でのドライビングゲームとはひと味もふた味も違ったレースが展開される。1人または2人でのプレイが楽しめるスピード感あふれるスリリングな作品だ。

▲通常のレースゲーム以外にタイムアタックモード、スタントモード、VSモードがある。

▲視点変更は自由にできるのだろうか。それとも自動切り換え式か？　透明度のある水面が美しい。

▲いよいよレースがスタートする。後はスロットルを全開にするだけだ。前方に見える矢印はおそらくブイを示しているのだろう。

このスピード感と水の動きは64ビットマシンの快挙

画面写真を見ればわかるとおり、ラップタイムがなんと1000分の1秒の単位で表示されている。これは情報処理速度が速い64ビットマシンならではのこと。手に汗握るスピード感がバッチリ味わえるだろう。ゲーム画面上で表現するのが非常に難しいとされる、うねうねとした流動的な波の動きや、透明感のある水を見事に再現、これにはもう驚くばかり。

3Dスティックで操作する水上マシン

マシンの操縦方法はアクセルスロットルによるスピード調整とステアリングポールによるハンドリング操作の二つだけ。一見単純そうだが、3Dスティックを使った操作はなかなか奥が深い。例えば、水上バイクのスピードがかなり出るので、スティックをほんの少し傾けるだけでも大きく曲がってしまう。また、斜め後ろに倒せばマシンが一回転するが、傾けすぎてしまうとひっくり返ってしまうので、要注意。早くスティックの操作に慣れて、水上ジェットスキーを思いのままに操ろう。

地上レースとは違った水上の感覚

スタートの号砲とともにスロットルを全開に。腹を打つような波の衝撃を受けながらマシンを疾走させる。ステアリングポールをわずかに傾けて、標識のブイを減速せずにターン。ダイナミックな波や、刻々と変化する天候が水上バイクのコントロールに影響を与える。地上のレースでは、相手の車体の後ろについて走るテールトゥノーズなど常識だが、水上ジェットスキーの場合、相手の後ろに入り込んだ瞬間にマシンは制御不能に陥ってしまう。ジャンプや鋭角なターンといったスピード感や操作感が味わえる反面、水面である

▲チェックポイント目指して爆走する水上スキー。勝負はこれからだ。

▲2人対戦の分割画面。参加者が2人しかいないところを見ると、かなりストイックな対戦レースが展開されるのだろう。

▲画面左下にある「×」とはコースをはずれたりしたときに表示されるのだろうか。

がゆえのシビアな影響も受けることになる。水上レースでは地上のそれとはまったく違った戦略が必要なのだ。

多彩なモードでゲームにチャレンジ

ゲームモードは4種類。コースやマシンも複数の中から選ぶことができる。しかも、多彩な仕掛けや、コースとモードに幅があるため長く遊べるゲームになりそうだ。自分のタイムをコントローラパックに記録しておけるので、みんなに自慢するのもいいかも。

気になる発売時期は

軽快で遊びやすい作りの「ウェーブレース64」。真剣にプレイするもよし，みんなでわいわいプレイするもよし。アメリカだけでなく日本でも大ヒットまちがいなしだ。今秋にはほぼ確実に発売されるだろう。

▼勢いよくジャンプしている水上ジェット。下に見えるのは道しるべの矢印か。それとも何か前方にあるのか。

ゲーム大行進

©Nintendo

超空間ナイター　プロ野球キング（仮）

▼4人プレイができる3D野球ゲーム

●発売元：イマジニア　●発売日：96年秋予定　●価格：未定

SPORTS スポーツ

球場から選手まで、すべての画像をポリゴンでつくることにより、ダイナミックで迫力満点のプレイを実現したNINTENDO64待望の野球ゲーム。「ガイアンツのオミアイ」といったネーミングにしてあるゲームにも思わずニヤリとさせられるけれど、「プロ野球キング」では「ジャイアンツの落合」と全選手が実名で登場する。しかも、イチローの広角打法や和田の流し打ち、松井の強烈な引っぱりといった、選手一人ひとりの個性や動きもしっかり再現。また、ピッチャーなら防御率から球速、球種、バッターなら、得点圏打率や長打率といった96年の最新データが、「日本野球機構」の承認を得て組み込まれている。本物のペナントレースそのままのスリリングなゲーム展開に、プロの選手も思わずうなることだろう。

▲キャラだけでなく、「スワロー球場」もワイヤーフレームから描きおこしたCG。

▶光るメガネがちょっぴり不気味な監督も、もちろんCG。ピッチャー交代？で立ち上がる監督。隣の選手も心配そう。

チーム編成

決定

		投打	打率	本打	打点
1 佐藤	左	右右	250	0	0
2 飯田	中	右右	333	7	31
3 古田	捕	右右	294	21	76
4 オマリー	一	右左	302	31	87
5 池山	遊	右右	263	19	70
6 稲葉	右	右右	307	8	40
7 ミューレン	三	右右	243	29	80
8 [illegible]	二	右右	253	1	14
9 ブロス	投	右右	168	0	0

▲スワローズのラインナップ。ブロス先発で今日も勝利はかたい。打率などのデータは昨年のものだから、今年の実績と比較するとおもしろいかも。

▲センター前に抜けるか。必死で飛びつく二遊間。キャラが小さいので、ひたむきさが伝わってくる。

新しい視点に新鮮な驚き

すべての画像をポリゴンで作りこむことで、画面の迫力がスプライト表示のゲームとは段違いによくなった。しかも、これまでの野球ゲームでは、打球が上がるとフィールド全体を表示する守備画面に切り替わっていたが、「プロ野球キング」には、ホームベースの後ろやバックスクリーンからといった、全部で6種類の視点モードがあり、自由に設定することができる。中でも、打球の飛んだ位置に合わせてカメラアングルが移動するモードは、スポーツゲーム初の試み。例えば、打者が強烈なセンター前ヒットを打った場合、ピッチャーの横をボールがアッという間にすり抜け、必死に飛びつくセカンドとショートのグラブをかすめ、センターが補球するまでのシーンを、次々と映し出していくのだ。また、リプレイ画面では、キャッチャーの股の下のカメラ視点でスライディングしてくるランナーを見ることもできる。まさに、TV中継を越える、スピード感あふれる大迫力の映像。同じチーム同士の対戦でも、視点を変えればプレイの感覚がガラッと変わるに違いない。

2頭身のキャラクター

グランドを駆け回るキャラクターは、2頭身。これは、ゲーム中での演出をより効果的にするためだ。サヨナラホームランを打たれたピッチャーが、ショックのあまり石になって崩れ落ちたり、空振り三振したバッターがアメのようにねじれたり、見送り三振をした選手が透明になって消えていくといったコミカルなシーンには、2頭身のキャラクターがピッタリ。この他にも、ピッチャーが調子の良いときには、投げる前に手をぐるぐるまわしたり、逆に調子の悪いときには、ボールを投げたあとでクルクル回って倒れ込んだり、チャンスに凡退した打者の悔恨の叫びのポーズなどがある。また、14種類の球場は、グランドの広さ、フェンスの高さ、スコアボードの形まで

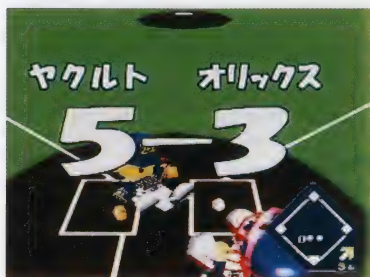
▲ダブルプレーの画面。スライディングで送球を阻止するランナー。2頭身の選手がとてもかわいい。

▲サード横とっびでボールにくらいつく。迫力のあるシーン。口元の厳しさを見てほしい。

▲ピッチャーの投球モーション。コマ送りの誌面では流れるような投球フォームを伝えられないのが残念。

▲リプレイ画面。視点を変えて迫力あるクロスプレーを再現してくれる。アウト、セーフの微妙なタッチの瞬間などもこれでチェックだ。

▲ライオンズのバッター、ジャストミィイイート！ボールの変形まで表現している。

▲気迫あふれる顔が 踏み込みにともなって大きくなるのに注目。投球後のガッツポーズの演出が雰囲気を盛り上げる。

▲ホームへの突入シーン。キャッチャーのブロックを跳ね飛ばしてホームインするシーンもアップでしっかり見ることができる。

▲キャッチャーの視点でゲームを見ると、また違った雰囲気がでてくる。

▲デッドボールシーン。悲鳴をあげて倒れた選手の目から大きな涙がこぼれおちる。怪我で退場もあるのだろうか。

をリアルに再現したもの。しかも、風向きまでも考えて作られている。だから、両翼が広くつくられた球場では、ヒットをつないで攻めることが大切なポイントになる。逆に、狭い球場では、一発狙いと攻撃のパターンも変わってくるだろう。また浜風の影響を受けやすい海に近い球場では、風の強い影響を考えて守りにつかねばならないだろう。また、審判ごとにストライクゾーンが違うというのも、泣かせる作りだ。

4人プレイと2種類のゲームモード

「プロ野球キング」の大きな魅力は、4人プレイができること。4人が2つのチームに分かれて対戦したり、何人か共同でCOMと対戦することできる。1チームを複数人数でプレイする場合は、各プレイヤーごとに守備位置を選べるため、ダブルプレイやランダンプレイ、スクイズの時など、プレイヤー同士のコンビネーションが大切になるはずだ。

モードはオープン戦とペナント戦の2つから選ぶことができる。オープン戦モードでは、プレイヤーがチーム、試合の回数、コールドの有無、球場、風の有無などに加え、DH制や延長回数、打順、先発ピッチャーなど細かな設定をして対戦する。コンピュータ同士で対戦させるとプレイヤーが操作しなくても試合が進む観戦モードに。このとき、自分の好きなカメラ視点を選んでゲームを楽しむこともできる。反対に、なにも選ばなければ、ゲームの進行とともにカメラアングルは最良の視点を選びながら自動的に変わっていく。

ペナントモードでは、1回戦5試合から26回戦130試合までを選び、リーグ戦をして優勝を争うもの。細かい設定は、オープン戦モードと同じ。観戦モードでは、130試合をダイジェストで見ることもできる。

現在、今秋の発売に向け、急ピッチで開発中。エディットモードと育成モードの2つも追加されるとのことだ。

※画面は開発中のものです © 1996 GENKI ©1996 Imagineer Co.,Ltd. (社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム

Mission Impossible

ミッションインポッシブル

▼不可能な任務を遂行せよ

ACTION アクション　SHOOTING シューティング

●発売元：オーシャン　●発売日：未定　●価格：未定

アメリカの大人気テレビシリーズ「スパイ大作戦」をもとに作られたシューティングアクションアドベンチャー。プレイヤーは優れた経歴を持つ最高機密組織の諜報員として活動。ほかの諜報機関が「達成不可能(Mission Impossible)」としてその作戦を実行できなかった任務を遂行するのだ。フルポリゴンにより360度の3Dの迫力を楽しむことができる。なお、7月15日にはトムクルーズ主演による同タイトルの映画も公開される予定だ。

▲素手で戦う主人公。バトルゲーム顔負けの格闘アクションが期待できる。

▲手前に向かって走ってくる人物は敵か？味方か？

▲大統領執務室のような場所での銃撃戦。3Dスティックで狙いを定めトリガーを引こう。

▲基地に潜入してミッションを遂行中の主人公。足音をたてると敵に見つかってしまう？

◀ジャン・レノとトム・クルーズ、夢の共演。

▲狭い通路の中で対面している人物。高官らしい軍服を着ているが、一体何者？

敵基地に潜入せよ

キミの任務は、命令にしたがって敵の基地に潜入し、立ち塞がる敵を撃ち倒し、ヘリを奪い、そして機密を盗みだして脱出することにある。だが、与えられた任務における生存の可能性は限りなくゼロに近い。全身全霊を注ぎ込んで不可能を可能にすることが使命だ。いろんなトラップを仕掛け、時には変装し、敵の要塞に潜入、これを破壊せよ。

NINTENDO64の3Dモデリング能力

オーシャンのデザインチームはNINTENDO64の3Dモデリング能力をフルに生かしたアクションシューティングを開発したといえる。ヘリコプターに追われるシーンなども、今までのシューティングアクションに比べて360度の方向を持っているために、よりリアルな3Dの世界を楽しめるのだ。素手での格闘は、相手の背後に回ったりすることも可能で、敵との間合いが生死をきめたりする。あらゆる空間からの攻撃に、キミは逃げることができるか！？

公開6日間で興行収入7,490万ドル(約80億円)

話題のサスペンス映画「ミッションインポッシブル」(監督・ブライアン・デ・パルマ、出演・トム・クルーズ、ジャン・レノ、エマニュエル・ベアール)が全米で大ヒットしている。全編にわたって二重三重のトリックが仕掛けられているため途中入場は禁じられている。ゲームをより楽しみたい人も、映画好きの人も、そのどちらでもない人も手に汗握る展開のワナにはまること受け合い。この機会にぜひ映画館へ(UIP配給)。

日本での発売の可能性は

アメリカでは年末に発売を予定している。大ヒット間違いなしの作品だけに、日本での発売の可能性は100パーセントに近い。

©Paramount Pictures ©Ocean of America,inc

GOLDENEYE 007

ゴールデンアイ 007

▼あのジェームス・ボンドが美女を引き連れ64に登場！

ACTION アクション　SHOOTING シューティング

●発売元：任天堂　●発売日：未定　●価格：未定

▲初代ショーン・コネリーのボンドからリアルタイムで見ている人はかなりお歳を…。（写真提供/パイオニアLDC）

女王陛下の007は、殺しのライセンスを持つ男。海に、山に、時には宇宙へと出向き、世界征服をたくらむ悪人どもの野望を、ことごとく打ち砕いてきた。そんな007の活躍を、プレイヤーが思いっきり堪能できるのがこの作品。ストーリーは、映画最新作「ゴールデンアイ」をもとにしている。もちろん、メインとなっているのは、さまざまな秘密兵器を使ってのアクションシーンだ。

▲そびえ立つロケットは「ゴールデンアイ」のストーリーから考えれば、ロシア軍の核兵器ICBM大陸弾道弾と思われる。

▲迫力のある３Ｄ視点。プレイヤーが視ているものはすなわちジェームス・ボンド007が視ているものだ。

▲ボンドが装備しているのはAK-47カラシニコフ自動小銃か？　建物は恐らく軍事書庫だろう。

核兵器による陰謀を阻止せよ

007に与えられた任務は、クーデターによって宇宙兵器を手に入れようとするロシア軍のウルモフ将軍の計画を阻止すること。ロシア軍の神経ガス工場、セベルナヤ宇宙兵器基地、赤の広場、キューバのアンテナ基地などがメインステージとなる。また、映画ではほとんど出てこなかった駆逐艦の中やキューバの密林も、ゲームの中では重要な場面。開発のスタッフが映画のスタジオに何度も足を運んだけに見事な仕上がりを見せている。

リアリティーを徹底的に追及

いくら無敵のジェームス・ボンドといえども生身の人間。ゲームでは、キャラクターにリアリティを持たせようと、安易に体力の回復ができたり、一度に何種類もの武器を装備することができなくなっている。だからこそ、真に迫ったスパイの行動を体験できるといえだろう。また、3Dスティックの機能をフルに活かした操作性も見逃すことのできない大きなポイント。上下左右360度すべての方向に撃てるし、自由に膝を付いたり、梯子を登ったりもできる。さらに、３Dスティックで歩くスピードを変えることも可能。敵に気付かれずに厳重な警戒網をくぐり抜けるときなどには、大変役立つ。

５代目ボンド ピアーズ・ブロンナン

イアン・フレミング原作の007がはじめてスクリーンに登場してから約30年。初代ショーン・コネリーから数え、「ゴールデンアイ」のボンド役、ピアーズ・ブロンナンは５代目にあたる。息もつかせぬストーリー、アッと驚く秘密兵器の登場といった、このシリーズならではの魅力に変わることはないが、今回から、007のボス「Ｍ」が女性に、また、ボンドカーもイギリス車からドイツ・ＢＭＷになった。古くからのファンには、ちょっと寂しい気もするが、これも時代の流れなのかもしれない。

日本での発売可能性は

大人から子どもまで、絶大な人気を誇る007。日本でも、確実に発売されると思っていいだろう。

©1996Nintendo/RareTM&©1995Eon Productions Ltd.&Mac B.Inc.©1995 Danjaq,Inc.and United Artists Corporation.All rights reserved.

ゲーム大行進

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

▼SF映画の名作スターウォーズが64に登場

ACTION アクション　SHOOTING シューティング

●発売元：任天堂（＆ルーカスアーツ）　●発売日：97年予定　●価格：未定

SF映画の最高傑作「スターウォーズ」がNINTENDO64に登場。いままでもいろんな機種でゲーム化されてきた作品だが、今度のルーカスアーツの力の入れようは半端じゃない。ここできみが体験するのはまさにムービーの世界。あの、ジョン・ウイリアムズのテーマ曲にのって、興奮の渦につかろう！

▲シューティングステージの画面写真。コックピットからの視点で構成されている。強靭な装甲を誇るスノーウォーカーを破壊するには、足を狙うのが一番。

▲ミレニアムファルコン号と帝国軍タイファイターのスペースファイト。映画のワンシーンを見ているような美しいグラフィックに圧倒される。

▲DOOM形式のガンシューティングステージ。どのような動きが表現されるのかは分からないが、ワリと自由が効くのかもしれない。

▲自分の機体を後方から追っていく視点。どうやら視点の切り替えができるようだ。左下が機体の装甲で、右下がレーダーだと思われる。

▲ミレニアムファルコン号からの視点によるドッグファイト。画面中下の表示はタイファイターをあと27機撃墜せよということだろうか。

▲コックピットのウィンドウの表示を見れば分かるように、次の標的は画面右側にいるチキンウォーカーのようだ。スノーウォーカーの小型版ですばしっこい奴だ。

スターウォーズ ゲームシリーズ最高作

映画に魅了されたファンなら映画館で味わったあの興奮を求めて、スターウォーズのゲームシリーズを必ず1本はプレイしたことがあるはず。それらの作品に満足できたかどうかは別として、今回の「スターウォーズ シャドウ・オブ・ジ・エンパイア」は、これまでのソフトとは完全に別物であると認識して欲しい。まさにスリルと興奮の連続、まるで新作映画を見ているかのようにルーカス・ワールドに引き込まれるに違いない。

映画の世界を忠実に再現

迫力の爆破シーンやポリゴンを覆うテクスチャの美しさなどは、このゲームの一端にすぎない。ルーカス・アーツのスタッフが制作しているというだけあって、「スターウォーズ」という映画の世界観が見事に再現されている。休むヒマなく判断が要求される展開もスリリング。雪原をゆうゆうと歩く巨大なスノーウォーカー、地上すれすれを走るスピーダーバイク、Xウィングとタイファイターのドッグファイト……。迫力満点のサウンドにも注目したい。プレイヤーは反乱軍の一兵士となり帝国軍と戦っていく。ルーク・スカイウォーカーやハンソロではなく、あくまでも一兵卒として参加し、ダースベーダーの陰謀を阻止するのだ。

日本での発売可能性は

子供から大人まで人気の高いSF映画モノであり、これまでもパソコン版、スーパーファミコン版などで発売されてきたタイトル。日本でもファンが多いことから、時期はともかく、発売されるのは間違いないだろう。

©1996Lucasfilm,Ltd.licensed exclusively to Nintendo. "Shadow of the Empire" and "Star Wars" trademark and logo are the excusive property of Lucasfilm,Ltd.All rights reserved.

BLADE & BARREL

ブレードアンドバレル

▼戦車vsヘリコプターのウルトラバトル

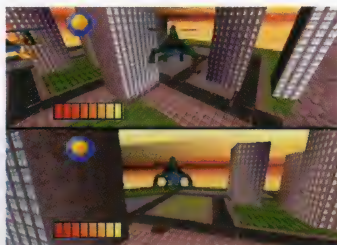
●発売元：ケムコ　●発売日：年内発売予定　●価格：未定

SHOOTING シューティング

ヘリコプターや戦車の微妙な動きを3Dスティックで操作するバトルアクションシューティングゲームだ。フルポリゴンによる高画質な3次元グラフィックと、複数の視点が選択できるマルチビューイングシステムが、コックピットでのリアルな操縦感を演出している。とくに楽しみなのが戦車vsヘリコプターの異種バトル。最高４人までの同時プレイもできるので、興奮に包まれたファイティングアリーナの熱気を感じることができるだろう。

▲8角形のバトルステージ内を飛び回るヘリコプター。グラフィックはこれから練り込まれていく。

▲地上のあるモノを破壊するとアイテムが出現するようだ。開発中なので変更の可能性も。左上に表示されているのはおそらく３Ｄスティックだろう。左へ機種を回せということか。

▲地上を走行する戦車。重厚なデザインがイカしている。現在は戦車の動きを研究している段階。

▲2P対戦のバトルモード。画面４分割の4P対戦モードもある。

▲３Ｄゲームならではの戦車vsヘリコプターのバトルでは、いったいどのようゲーム体験ができるのか。

▲ケムコの人気タイトル「キッドクラウンのクレイジーチェイス」。ほかにも評価の高かったトップレーサーなどがある。64では……？。

４人対戦が可能なバトルアクションシューティング

空中を自由に飛びまわるヘリコプターと、地を這うようにして突き進む重戦車。この数種類からマシンを選んで、敵を撃破するというのがこのゲームの目的。単なるシューティングゲームに終始せず、戦車vsヘリコプターという独得の要素が、新しいアクションバトルを構成している。

具体的なゲームモードは３つ。マシンの操縦をマスターするためのプラクティスモードと、１プレイヤーまたはチームで、１機のマシンを操作して各レベルをクリアしていくシナリオモード、そして対戦用のバトルモードがある。シナリオモードでは、戦車とヘリコプターのどちらでもプレイ可能。しかもどのマシンを選択しても、同等の条件で戦えるようにデザインされている。つまり同じ戦場でも空中戦と、地上戦を遊べるというお得なゲームなのだ。戦場は８角形のスタジアムのように区切られた空間になっており、全部で30以上のステージが設けられているようだ。

３Ｄスティックで操作感はバツグン

気になるマシンの操作だが、もちろん3Dスティックに対応。ヘリでの空中戦など、微妙なバランス操作に威力を発揮しそうだ。また、3Dスティックに慣れていない人のためのビギナーモードでは、慣れ親しんだ十字キーを使うこともできる。N64で初めてゲームをする人にも安心してプレイを楽しめるだろう。

現状では主に動きについての開発が進んでおり、グラフィック面についてはこれからしっかり描きこまれるようだ。掲載した画面写真よりもずっと美しいグラフィックスに仕上がるのは確実。完成が待たれる。

気になる発売時期は

このタイトルは年内の発売予定。ケムコ広報の方から直接に聞いたことなので間違いなさそう。また、ほかにも開発の進んでいるゲームがあり、発売時期は来年の春から夏ごろまでに１作、来年末に１作を予定。早ければブレードアンドバレルの発売と前後して発表がある可能性も。

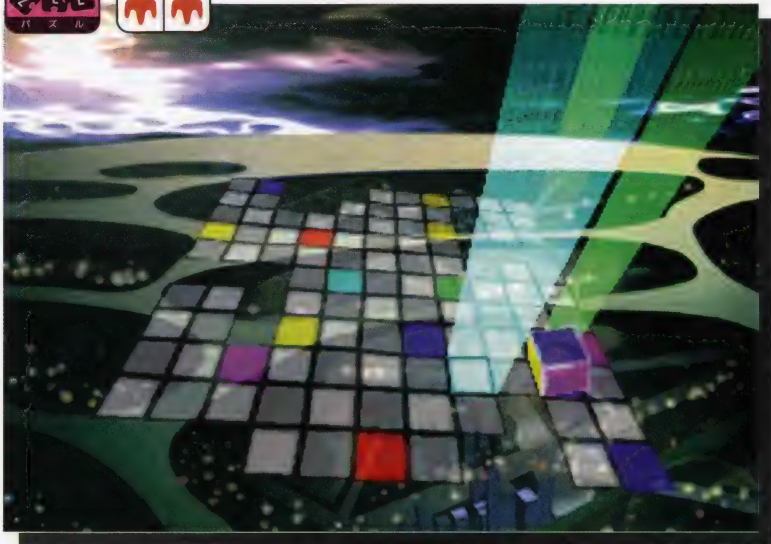
©1996 KEMCO

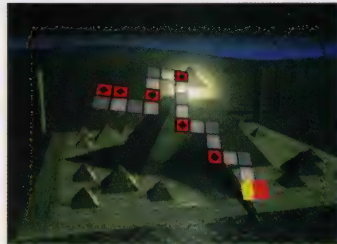
ゲーム大行進

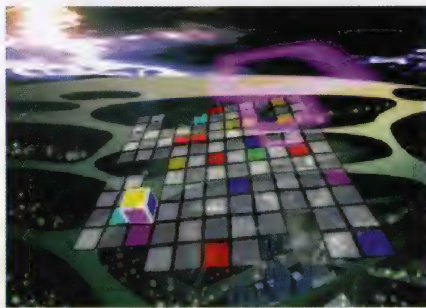
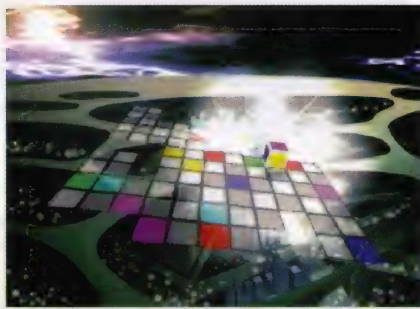
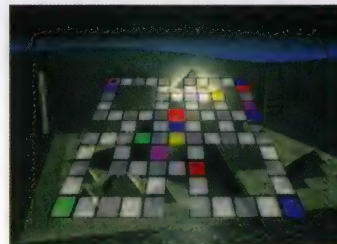
Cu-On-Pa
クオンパ

▼新感覚！3Dアクションパズルゲーム

パズル 4

●発売元：T&E SOFT ●発売日：9月中旬予定 ●価格：未定

▲カラーパネルをクリアすると美しい閃光が立ち上がりカラーパネルが消える。

NINTENDO64初のパズルゲーム。6色の面をもつキューブを転がして、6色のカラーパネルを消してゆく新感覚のゲーム。NINTENDO64のグラフィック機能を活用、3D空間に広がる美しいCGを背景に浮遊する半透明のステージで3Dパズルをクリアーしてゆく。名作「テトリス」のようにシンプルなゲームだが、奥は深い。

▲パズルモードの一画面。手数制限があるのでキューブを動かす時の戦略も大切だ。

▲どのパネルをいつとっていくのか、動き方を覚えないとクリアは難しい。

▲カラーパネルをすべて消すとステージクリア。新しいパネルが天上より現れる。

▲キューブがカラーパネルに重なり、色を消した瞬間。

▲頭をフル回転させないと、クリアできない。脳ミソのすべてを使い切れ。

6色キューブを転がしてパネルをクリア

ゲームシステムはカンタン。プレーヤーの操るキューブは6面、つまり正六面体だ。その面にはそれぞれ違った色がつけられ、パネルの上を転がしていく。小さな将棋盤のようなパネルにも、ところどころに色のついたマス目がある。色のついたパネルの上にきたときに、キューブの上面の色がマス目の色と同じになればゲット。すべての色のついたパネルをクリアすれば、ステージクリアになる。操作も十字キーひとつですむという、いたって簡単なゲームシステムになっている。

ひらめきを大切にするCu-On-Pa

しかしちょっと考えてほしい。キューブを移動させるためには、ころころと転がしていかなければならない。ひとマス移動すればキューブの上面は入れかわる。つまり上面は別の色になっているわけだ。まっすぐに進むだけなら3つ間をおいて4つ目に同じ面が出るのは、想像できる。しかし、一度でも左右に曲がってから　次にでる面の色はと想像するだけでも、多くの人が？？？になるはず。もちろん法則はある。しかし多くの色付パネルをクリアするには、かなり頭をつかわなければできないし、時間制限もあるので、ひらめきも大切な要素。「Cu-On-Pa」では、キューブの動ける場所を限定し、手数の限定されたパネルも用意されている。すべてのステージをクリアするためには、ひらめきとキューブの転がし方をマスターした上での戦略を描けなければならない。

200面もあるステージマップ

ステージは、規定時間内で速さを競う『ノーマルモード』が100面、キューブの移動の定石を利用して規定手数で解き進む『パズルモード』の100面、計200面が用意されている。NINTENDO64の機能をいかし、バックには未来都市やピラミッドなどをモデルにした美しいCGが用意されている。4人までのスコアを残せるので、この新感覚のパズルゲームを友達や家族と楽しんでほしい。Cu-On-Paは、キミの脳髄に新鮮で挑戦的な刺激を与えることは間違いない。

©1996 T&E SOFT,Inc. All rights reserved Under Licence From ONESONG PARTNERS,INC."Endorfun"Original game design & Programs©1995 ONESONG PARTNERS,INC

KIRBY'S AIR RIDE

カービィズ・エアーライド

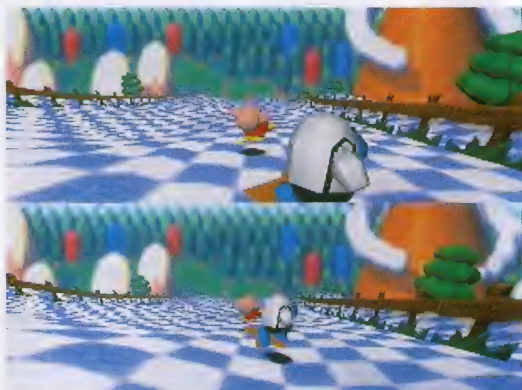
▼みんなのカービィが64でリニューアル

●発売元：任天堂　●発売日：未定　●価格：未定

ゲームボーイ、ファミコン、スーパーファミコンとシリーズを重ねてきたカービィがNINTENDO64にも登場。毎回アッと驚く仕掛けを用意して僕らを楽しませてくれたゲームだけに、期待はいやが上にも高まっていく。

▲ポリゴンながらカクカクした感じがほとんどない物体の数々と、パステル調の色彩のグラフィックはとてもファンタジックでファンシー。

▲画面4分割の多人数プレイ。写真では4人ともカービィでプレイしているけど、色々なキャラが使用可能になるはずだ。

▲どアップのカメラアングルが大迫力。各キャラクターの表情もバッチリ分かる。

▲滑るといってもわずかに宙に浮かんで進むようだ。対戦中のこの白いキャラクターは…。

カービィボウルに似てるけど…

ギンガムチェックのプレイフィールドはＳＦＣの「カービィボウル」の雰囲気にとても近いけど、どうやらアレとはまた違ったゲームになるようだ。ノリとしては「F-ZERO」や「スーパーマリオカート」のようなレースゲームの感覚か？　ただ、既存のゲームのように「走る」、「転がる」というのではなく、スノーボードに乗って「滑る」ことがメインになっているようだ。また、単純にスピードを競うだけではなく、華麗な技を決めてポイントを稼いだり、道に並べられたパイロンを正確にクリアしていくといった色々な要素が盛り込まれているかもしれない。前作でプレイに様々な影響を与えていたフィールド上のスイッチやヤクモノといったギミック、敵キャラたちも大きく進歩してさらに楽しませてくれるはず。シリーズでお馴染みの面々にも、もうすぐ会えるぞ。

3Dスティックでグリグリ遊ぼう

前作でも２人プレイは可能。ただ、ゲーム内容がパターゴルフとビリヤードを組み合わせた感じのものだったこともあり、交互にプレイするスタイルだった。しかし64版は4人まで同時に競い合うことができるのだ。気になる使用可能なキャラはカービィの他シリーズお馴染みのみなさま。あのデデデ大王も使えるかもしれない。また、最も大きな期待が集まるのは、何といっても3Dスティックを使った操作感だろう。スティックをグリグリ駆使しての操作はカービィとの一体感を高めてくれるはず。単純な障害物クリアからムーンサルト空中大回転のような大技まで思い通りに繰り出せる。考えるだけで心はワクワク。これまでのソフトとは、まるで違った操作感覚ということは、ゲームが得意な人も苦手な人も同じスタートラインに立っているということ。ゲームに苦手意識を持っている人にこそ遊んでもらいたい一本だ。

©HAL LABORATORY INC/Nintendo

BLAST CORPS
ブラストコープス

▼ひたすらぶち壊せ！　放射能から街を守るために

●発売元：任天堂　●発売日：未定（米国では年末予定）　●価格：未定

ある都市で、核ミサイルを搭載した運搬車が制御不能に陥った。トラックは放射能をまき散らしながら暴走をはじめる。もし建物などの障害物にぶつかってしまったら、ミサイルは爆発し、都市は全滅してしまうだろう。都市建築物の破壊を専門とする会社「ブラストコープス」の一員であるプレイヤーの使命は、運搬車の行く手をさえぎるすべての障害物を破壊し、ミサイルの爆発をくいとめて何百万もの人々の命を救うことにある。

▲ボーナスステージを含めて約60ステージが用意されているようだ。

▲山あり谷ありの3D地形。ディガーたちはどんなシチュエーションでも活動OK。

▲自らロケット運搬車の前に出て、建物を取り除く破壊ロボット「サンダーフィスト」。

壊せ！壊せ！とにかく壊せ！

このゲームのキーワードは“破壊”。都市の建物をガンガンぶち壊すことで、爽快感がたっぷり味わえる。しかし、ただ破壊するだけというワケではない。建物に保険をかけたり、ミサイル運搬車の通り道にある放射能処理ユニットを強化したり、運搬車が通る橋をかけるためにクレーンを操作したりと「ブラストコープス」の仕事は多い。厳しい時間制限もあるだろう。次々と襲いかかる危機を切り抜けてのエンディングシーンが楽しみな、ハラハラドキドキのエンターテイメント作品だ。

破壊ユニットの「ディガー」たち

運搬車が被害の及ばない安全な場所にあるのなら問題はない。しかし都市の真ん中で爆発してしまったとしたら…。その危機を回避するために、プレイヤーがコントロールするのが「ディガー」と呼ばれる破壊ユニットだ。ディガーにはトラックやロボットなど4種類あり、それぞれのユニットには得意の破壊方法がある。一流のドライバーがディガーをコントロールすることによって効率のよい破壊者となるのだ。

日本での発売可能性は

昨年の初心会では「ブラストドーザー」と呼ばれていた「ブラストコープス」は、「スーパードンキーコング」の開発で有名な英国レア社の作品。画面からはダークな感じが漂ってはいるものの、任天堂とレア社との関係からみても、日本でも発売される可能性は高い。アメリカでの発売は96年末頃の予定。

©Nintendo /Rare

ROBOTECH・Crystal Dreams

ロボテック・クリスタルドリームス

▼「超時空要塞マクロス」がNINTENDO64に登場！！

●発売元：ゲームテック　●発売日：年内予定（米国では今秋予定）●価格：未定

▲ゲームのパッケージデザイン案として用意されているものの一つ。これだけ見ても力の入りようがうかがえる。

かつて日本で絶大なる人気を誇ったアニメ「超時空要塞マクロス」。このアニメを元にしたゲームがN64に登場。「マクロス」の世界観を再現しながらも全く新しいストーリーで構成されている。3つの形態に変形することができるヴェリテックに乗り、主人公がゼントラーディ軍と戦っていく。ドラマ性を重視したストーリー性の高いシューティングゲームのようだ。

▲ヴェリテックと呼ばれるマシンの第3形態。アニメではバトロイド・バルキリーと呼ばれていた。形態によって使える武器も異なってくる。この形態は格闘もできるのか。

▲敵ゼントラーディ軍のマシン。小型のポッドのようだ。おそらく量産型であろう。

▲同じくプレイヤー視点だが、計器類も写っていない。これらの視点は必要に応じて選択できるのだろうか。

▲プレイヤー視点のシューティング画面。コックピットのガラスにはプレイヤーが写っている。マジで超リアルだぜ。

▲手前の計器類に必要な情報がたくさんつまっていそうだ。ちなみにプレイヤーは写っていない。

▲これもパッケージデザイン案の一部。いくつかあるなかから選ばれるので、この写真はほかでは見ることができないかもしれない。

様々なドラマが織りなすストーリー

西暦2019年。地球は、死の雨と呼ばれた2012年のゼントラーディ軍の攻撃とそれに続く反乱から立ち直りつつあった。地球の軌道上では、SDF-3（超時空要塞）船内における巨大ロボテック工場建設が最終局面を迎えていた。

君はグローバルニュースネットワークで働くヴェリテックのパイロットだ（ちなみに主人公はアニメシリーズ「マクロスII」にそっくり）。反乱に立ち向った経験と多少の戦闘経験は持っている。だがそれも限られたものだ。あらゆるものにたけたエースコンバットではないのだ。君はこのミッションで名声を勝ち取らねばならない。

かっこいいメカと美しいグラフィック

美しい映像に定評のあった「マクロス」の世界観を忠実に再現したというだけあって、ゲームのほうの描き込みもしっかりとできている。登場キャラクターも原作の世界から連れてきたような感じを受ける。ヴェリテックと呼ばれるマシンもヴァルキリーそのままで、ファイター、ガウォーク、バトロイドの3形態に変形する。自分で自由に可変できるのかミッションによってその形態が決まっているのかはわからないが、その操作方法が非常に気になるところだ。

日本での発売可能性は

原作が日本のアニメであること、かなり熱狂的なファンが多いことなどを考えてもほぼ100%日本でも発売されるだろう。アメリカでは今秋発売予定ということなので、もしかすると日米同時発売ということも考えられる。開発状況によっても左右されるが、恐らく年内には発売されるであろう。

©Gametek,Inc

DOOM64
ドゥーム64
▼たまらない緊張感

●発売元：ウィリアムス　●発売日：未定　●価格：未定

はじめはパソコンのシェアウェア（通信で配布されるソフト）として流通し、世界的な大ヒットを巻き起こした「DOOM」。サバイバルゲームの逸品がNINTENDO64にも登場する。

▲至近距離に迫るモンスターもドットが粗くなったりつぶれたりすることなく表示される。マシンパワーの賜物だ。

▶昼とも夜ともつかぬ空模様が恐怖と不安感に拍車をかける。

ビビってるヒマがあったら生き延びろ！

自分以外はすべてが敵というシチュエーション。弾薬の残りや様々なトラップに注意を払いつつ迷宮の中を突き進んでいく恐怖と緊張感が、最高にたまらないゲームだ。ここに貫かれているのは、「殺るか、殺られるか」の鉄則。本能に訴えかけてくるシンプルな面白さにあふれている。だからこそ、ハマり度が高く、ついつい時間を忘れて遊んでしまうのだ。

64のパワーをいかんなく発揮

旧作の「DOOM」は、スムースな画面スクロール、スピーディーな画面の描き換え、贅沢なテクスチャマッピング、敵モンスターの思考ルーチンなど、面白さや演出に関わる部分にマシンパワーがダイレクトに反映されていた。64の十分すぎるパワーを得ることで、さらにグレードアップされること確実だ。また、迷宮内を自由自在に移動する際の、微妙な操作タッチは、アナログ3Dスティックが最も得意とするところ。新たなゲーム性が加味されてくることだろう。

日本での発売可能性は

ゲーム自体の人気の高さを考えると日本版が発売される可能性は高い。気になるのは敵を殺したときの血しぶきを始めとする残酷描写の処理。他機種版のように何らかの措置がなされるだろう。

DOOM64TM is a tademark of ID Software,Inc. ©WILLIAMS

TUROK:Dinosaur Hunter
テュロック：ダイナソーハンター
▼大ヒットを飛ばしたアメコミ「テュロック」をゲーム化

●発売元：アクレイム　●発売日：未定　●価格：未定

アメリカでミリオンセラーの人気コミック「テュロック：ダイナソーハンター」を完全ゲーム化。タイプ的には「ドゥーム」系のガンシューティングのようだが、開発者の話によると「パズル的な要素を持った戦略的アクションゲーム」になるらしい。武器の種類などが関係しているようだ。

▲飛びかかってくる小型の恐竜。おそらくこの程度の大きさであれば、スピードもあり、すばしっこいと思われる。果たして装備しているライフルで立ち向かえるだろうか？

▶至近距離から恐竜の頭めがけてバルカン砲が火を噴いた。この距離で食らったら相手もたまらない。奥にいる人間は一体、何者？

主人公テュロックはアメリカインディアン

主人公の敵は時間の軸をごちゃごちゃにする機械をもっていて、それを使って宇宙征服をたくらんでいる。それを阻止しようとするテュロックに対し、各時代の強力な生物を主人公にけしかけてくる…、というのがゲームのストーリー。テュロックは何かの経緯で過去から現代そして未来ににタイムスリップするらしい。

幅広いテュロックの攻撃方法

物語が時代を飛び越えていくのでそれにあわせた武器を使用する。旧式の弓矢から、強力なグレネードランチャーやバルカン砲まで幅広い。また、武器の中には地雷などというものまである。敵の通り道を読んだりする頭脳戦略が必要。

日本での発売可能性は

テーマはおもしろいゲームだが、どぎつい流血シーンは日本向きではないかも。

©Acclaim Entertainment Inc.

Wayne Gretzky 3D Hockey

ウェイン・グレツキー　3Dホッケー

▼あのグレツキー監修のホッケーゲーム

SPORTS スポーツ

●発売元：タイムワーナーインタラクティブ　●発売日：未定（米国では11月予定）　●価格：未定

アメリカ4大スポーツの一つNHL(ナショナル・ホッケー・リーグ) をリアルに再現したアイスホッケーゲームの決定版。N64ならではの豪華な仕上がりとなっている。

▲大迫力のカメラアングルはポリゴンゲームならでは。さぁ、フェイスオフだ。

▶顔写真満載のまるで選手名鑑のようなチーム選択画面。

NHLの選手たちが実名で登場！

NHLを代表するスーパースター、ウェイン・グレツキーが監修した本格的アイスホッケーゲーム。チームや選手はすべて実名で登場し、顔写真まで収録されている凝りよう。各種能力データも細かく設定され、本物そっくりのゲームを楽しむことができる。

まさに「3D」ホッケーだ

ポリゴンでモデリングされた選手たちが画面上を動き回る様はとにかく圧巻。めまぐるしく切り替わる大迫力のカメラアングルは、ＴＶ中継を上回る臨場感をかもしだす。まさに3Dホッケーの名に恥じぬできばえ。立体感あふれる画像は、思わずモニターに手を伸ばしたくなってしまうほどだ。元はアメリカのアーケードゲームだったが、コントローラを4つ接続しての多人数プレイや様々なプレイモードなど、家庭用マシンならではの味付けも期待できる。

日本での発売可能性は

日本版が発売される可能性は低い。NINTENDO64では数少ないスポーツゲームのラインナップだけに、惜しい気もするが、よほどのファンでない限り、NHLの選手の名前なんて知らないもの…。

©Time Warner Interactive/Williams Entertainment Inc.

CRUIS'N USA

クルージンUSA

▼全米横断カーレース

RACE レース

●発売元：任天堂　●発売日：未定　●価格：未定

ウルトラ64の基板を使用して制作されたアメリカのアーケード用レースゲームの移植版。わずかながら日本にも輸入されていたのでプレイしたことのある人もいるかもしれない。

▲NINTENDO64ならではの美麗なグラフィック。ドライブ感覚も非常にリアルだ。

▶10コース用意されたショートレースと14ステージ構成のロードレースがある。

ワイルドにフリーウェイをブッ飛ばせ！

青くぬける空、果てしなく続く地平線。素晴らしいアメリカ大陸の風を走りで感じよう。14ステージにわたるアメリカ各地の名所の数々が、NINTENDO64の美しいテクスチャマップでリアルに再現されていて臨場感抜群。また、ショートコースが10個用意されているのでお気に入りの名所を手軽に走ることもできる。その日の気分でゴールデンゲートブリッジやL.A.のハイウェイを満喫する、なんて遊び方もイイね。3Dスティックを使ったハンドル操作も快適だ。

アーケード版を超えた64移植

アーケード版はウルトラ64の基板上で動いていたので完全移植されるのは当たり前。その当時に比べ、ハードの性能がグンとアップしているので、グラフィックや操作感がさらに洗練され、家庭用ならではのフィーチャーも満載。2人プレイや、信号や敵の車が出現しないようにしてひとりで思う存分走ることもできるオプションモードも用意されている。

日本での発売可能性は

アメリカ各地を旅して回るといったゲームになっているので、土地勘のない日本人には馴染みにくいゲームかもしれない。日本版発売の可能性は微妙だが、日本でも3Dスティックのハンドルが握れることを祈ろう。

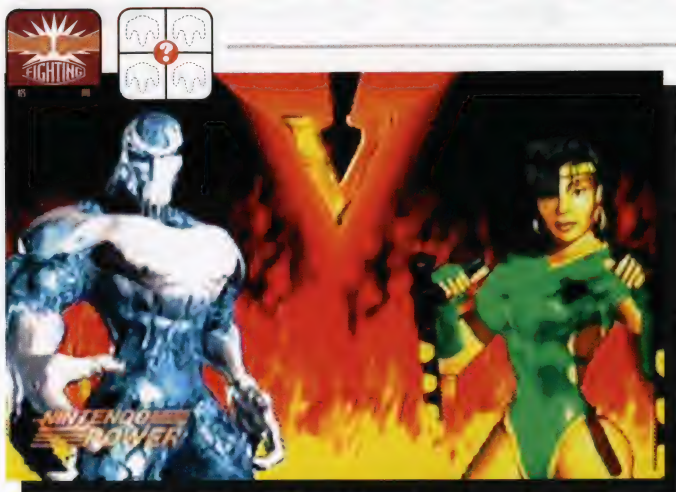
©Nintendo

KILLER INSTINCT64

キラーインスティンクト64

▼バタ臭い連中が大暴れ

●発売元：任天堂　●発売日：未定　●価格：未定

イギリスのソフトハウスの雄、レア社が放つ濃～いノリの対戦格闘ゲーム。パッツンパッツンのおネェちゃんやマッチョな兄ちゃん、よくワカラン人間離れした人たちなどが大活躍するのだ。

▲これだけのクォリティのグラフィックで、キャラクターが実際に動くのが圧巻だ。

▶コンボ（連続技）を決めるとカメラアングルが切り替わり、試合を盛り上げる。

アクは強いがイカす世界観

内容的にはオーソドックスな対戦格闘ゲームなのだが、登場キャラクターの個性がスゴい。このセンスは日本ではちょっとお目にかかれない。欧米版ワビサビ大爆発だ。かなりアクが強くてクセがあるけど、一度ハマると病みつきになる世界かも。N64のグラフィック機能をふんだんに利用して醸し出された独特の雰囲気はとにかくイカすぜ。

アーケード＋αの移植

N64版はアーケード版の「1」「2」に登場したキャラクターたちに加え、まったく新しいキャラクターが2～3人登場する模様。また、N64のパワーを生かした3D背景の使用や試合の臨場感を引き立てるカメラワークもアーケード版では見られなかった部分だ。ゲームシステムやバランスも煮つめられ、完成度アップもはかられている。ハンディキャップマッチやセーブ機能など、家庭用ならではのオプションも充実する見込みで、N64のコントローラをどこまで活用するかも検討がなされているようだ。

日本での発売可能性は

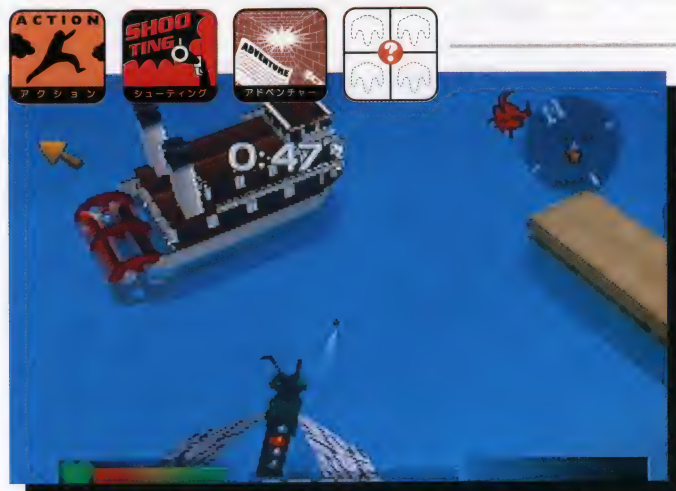
画面写真をご覧の通り、一般的な日本人には味付けが濃すぎる。少数ながらも熱狂的なファンが付きそうなゲームだが、市場原理を考えると日本版発売は絶望的。

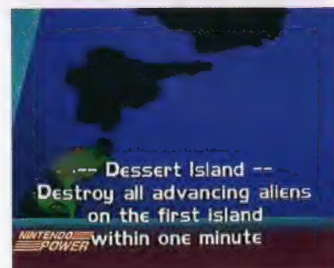
©Nintendo/Rare

BODY HARVEST

ボディハーベスト

▼エイリアンが人肉を食べにやってきた

●発売元：任天堂　●発売日：未定　●価格：未定

▲写真のような蒸気船から最新鋭戦闘機まで時代背景によって様々な乗り物が登場する。その数実に130種類以上。

▶キャンペーン形式で次々とステージをクリアしていくようだ。

人肉をもとめて地球に襲来してきたエイリアンたちを退治するという、ブッ飛んだ設定で、洋ゲースピリッツ全開。思いついたことはダイレクトにゲーム化してしまう日本製ゲームにはないパワーを、まざまざと見せつけてくれる。型にはまらないゲーム作りの姿勢が画面からあふれており、新しいゲームジャンルの登場を予感させる。

食われてたまるか！

プレイヤーは特別機動隊員アダム・ドレイクとなり、エイリアンの侵略から人類滅亡の危機を救うために奮闘する。アダムはタイムマシンを考案し、地球上のさまざまな場所、時代でエイリアンたちと死闘を繰り広げる。地球が侵略されはじめた初期までさかのぼり、奴らの計画の裏をかくのだ。

多彩なゲーム性

このゲームのポイントはエイリアンどもを撃ちまくるアクション部分にある。しかし奴らの知能水準はなかなか高いので、知恵比べの展開になることも多い。視点を絶えず動かして辺りを見回したり、後方をチェックして待ち伏せに備えるなど戦略的行動も要求される。

日本での発売可能性は

内容に関しては未知数の部分が多いのだが、あまりに刺激的な設定と全体に漂うグラフィックのセンスが日本の市場には向いていないため、日本版発売の可能性は低いだろう。

©Nintendo/DMA DESIGN LTD.

●その他のソフト

▼まだまだ続くゲーム大行進

詳しい内容は明らかにされていないけど、各社でN64ソフトの開発が進行中だ。以下のラインナップは、そんなゲームの数々。タイトル名だけ見ても、発売が待ち遠しくてワクワクしてしまいそう。もちろん大物ソフトも続々登場予定だ。

ケン・グリフィ・Jr.ベースボール

●任天堂／エンジェルスタジオ

ケン・グリフィ・Jrといえばシアトルマリナーズの4番、大リーグ屈指のスラッガーだ。日本でも、有名選手の父親と親子そろって出場したオールスターゲームが話題になったばかり。もちろんアメリカでは超人気者だ。その彼をフィーチャーし、任天堂がエンジェルスタジオとタッグを組んで、現在開発中の3D野球ゲームがこれ。SNES(米国版スーパーファミコン)版でも発売されている人気シリーズのひとつ。野球ゲームは日本でも人気が高く、数多くのタイトルが発売されているが、特定の選手をフィーチャーしたゲームであることから、日本での発売の可能性は低いが、我らのNOMOが登場すれば発売の可能性は一気に高まる？？

FIFA96

●エレクトロニック・アーツ

フットボールやバスケットボールといったスポーツゲームを数多く手がけてきたエレクトロニック・アーツ。そのノウハウを活かし現在開発中のサッカーゲーム「FIFA96」では、いままで見たこともないようなキャラクタに加え、100チームを超える世界中のチームが登場する。3Dスティックを使えば、シュートやパスのコントロールはもちろん、スピードにも変化をつけた高度なテクニックが忠実に再現されそう。何といってもサッカーゲームの面白さはスピード感が勝負。内容がよければ日本でも楽しめそうだ。

モンスターダンク

●マインドスケープ

マインドスケープ社が開発中の、今までにないユニークなバスケットボールゲーム。欧米の有名なモンスターが2オン2のバスケットをプレイするという、コミカルで独創性に富んだ設定となっている。詳細は不明だが、おなじみのモンスターが多数登場するのであれば日本でも発売されるかもしれない。

テトリスフィア

●任天堂／H_2O

「テトリスフィア」は現在発売されている落ちモノパズル系ゲームのどれにもあてはまらないユニークなゲーム。カナダのソフトハウスH_2Oが開発を担当。ゲームの内容は回転している地球儀にブロックを差し込む球形パズル？　といった感じ。アメリカではN64との同時発売のソフト。旧ソ連の科学者アレクセイ・パジトノフが開発、世界中で大ヒットした「テトリス」の流れをくむゲームだけに日本で発売される可能性は高い。

フリークボーイ

●ヴァージンインタラクティブ

英国のヴァージンインタラクティブがN64用に開発しているゲームが「フリークボーイ」。プレイヤーは、マップ内に散らばるさまざまなボディパーツを見つけ出してオリジナルロボットを組み立て、そのロボットでステージをクリアするというアクションバトルゲーム。ヴァージンインタラクティブからはSFC版で「美食戦隊薔薇野郎」や「レンダリングレンジャーR2」といった近未来を舞台としたユニークなアクションシューティングゲームが発売されているが、この「フリークボーイ」はその上を行くさらにユニークなゲーム。ただしこのタイトル名での日本発売は難しそう。

ウルトラディセント

●インタープレイ

立体空間ダンジョンを自由に飛び回り、敵キャラを撃破していく3Dシューティングゲーム。パソコン版が世界中で大ヒットした開発元のインタープレイでは、現在N64用の「ウルトラディセント」を開発中だ。操縦性が大きなポイントになるゲームだけに3Dスティックとの相性はバッチリだろう。日本発売の可能性は現段階では何ともいえない。

ドラえもん

●エポック社

みんなの「ドラえもん」がNINTENDO64に新登場！　今回のストーリーは、妖精界の王女である少女を助けて、魔王の手下にとらえられている彼女の父「天空界の王」を救出する。そして妖精界と人間界の平和を乱す魔王を封印するという物語。プレイヤーは、ドラえもん、のび太、スネ夫、ジャイアン、しずかといったお馴染みのキャラを選択し、N64の3D世界、ファンタジックで夢物語のような妖精界に旅に出る。N64でも「タケコプター」で空をとび、「どこでもドア」で世界中を移動、「スモールライト」で小さくなって王女のポケットに入ったりとドラえもんワールドは楽しみだ。来年の春の発売まで、すこし時間があるけど「暗記パン」に書いて食べておこう。

開発中のその他のソフト

■「ワンダープロジェクトJ」の続編
(エニックス)今秋発売予定

■Jリーグサッカー(仮)
(EAV)11月発売予定

■ダイナマイトサッカー(仮)
(イマジニア)今冬発売予定

■サッカー(仮)
(コナミ)年末～来春発売予定

■ベースボール(仮)
(コナミ)年末～来春発売予定

■ゴルフ(仮)
(コナミ)年末～来春発売予定

■ゴエモン・アドベンチャー(仮)
(コナミ)年末～来春発売予定

■麻雀(仮)
(コナミ)年末～来春発売予定

■金田一少年の事件簿(仮)
(ハドソン)来夏発売予定

■マルチレーシング(仮)
(イマジニア)来春発売予定

■ゼルダの伝説64(仮)
(任天堂)来春以降

■MOTHER3(仮)
(任天堂)発売未定

■NBAハングタイム
(ウイリアムス)発売未定

■バギーブギー
(任天堂／エンジェルスタジオ)発売未定

■ロボトロンX
(ウイリアムス)発売未定

■ウォーゴッズ
(ウイリアムス)発売未定

■シリコンバレー
(BMGエンターテイメント)発売未定

インターネットでゲームサーフィン

第1回
任天堂の巻

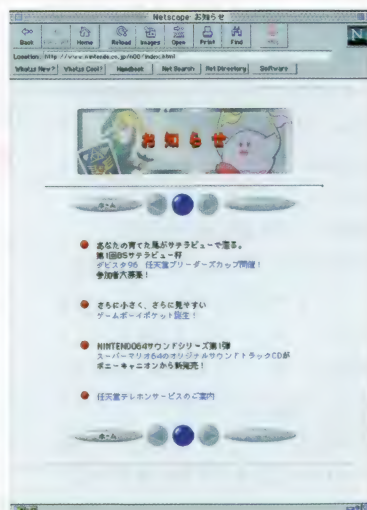
いまやインターネットといえば社会現象ともいえる一大ブーム。
インターネットカフェやインターネットサウナなんて看板も町で見かけるようになってきた。
アメリカでは、早くからホームページを立ち上げていた任天堂が、NINTENDO64の発売にあわせて、
いよいよ日本でのサービスを開始。ここにアクセスすれば、新しいゲームのことや
見たことのない画面ショットなど、友達にも自慢できる最新情報が手にはいるぞ。

任天堂ホームページ 6月21日 オープン

インターネットでマリオをキャッチ

▲6月21日、0時ちょうどにオープンしたばかりの任天堂のホームページ。これはゲームでいえばタイトル画面のようなもの。NINTENDO64やスーパーファミコン、サテラビューなどのメニューから、自分の興味あるものを選ぼう。また、入社案内などのメニューもあるので、就職に関心のある人も覗いてみよう。
http://www.nintendo.co.jp/

▲おなじみ「スーパーマリオ64」と「パイロットウイングス64」の最新情報が画像入りで紹介されている。これから発売されるNINTENDO64のソフトの情報もここから入手しよう。

パソコンの本場アメリカのインターネットの充実ぶりには、目を見張るばかり。もちろんゲームに関する情報もいっぱい。米国任天堂（NOA）公式のホームページのほか、ゲームマニアが個人的にNINTENDO64を紹介しているケースも少なくない。外国のホームページを見る場合、英語ができないと内容を理解することは難しいが、インターネットのよさは、なんといっても美しい画面やムービーなどの情報も得られること。64のマリオやカービィがどのように動くのか、ゲーム雑誌を読んだだけではわかりにくいことも、インターネットの動画を見れば一目瞭然。なかにはサウンドを楽しめるものもあり、美しいゲームの写真を見るだけでも十分満足できるはず。さて、ゲームサーフィンの方法だが、直接アドレスを打ち込んでお目当てのホームページに入るか、「infoseek」などのサーチエンジンを使うと便利。後者の場合、「game」と打ち込んで、メニュー画面のなかから「video game」をクリックすると、600件ほどのゲーム関連のホームページの入り口にアッという間に立つことができる。
Let's Try Game Surfing!

▲「お知らせ」のページでは、11月に開催が予定されている初心会の情報なども得られるはず。会場まで行けない人は必見。64DDといった新製品や「ゼルダの伝説64」などの情報も、あの週刊誌よりも早いかも？

NOA(ニンテンドー オブ アメリカ)公式ホームページ
アメリカの最新情報をゲットしよう！

インターネットから得られる情報のメリットは、なんといっても新鮮なこと。今回紹介のホームページではやはりE3（エレクトロニック・エンターテイメント・エキスポ。400社以上が参加）情報が印象的。世界最大級のゲームショーがロスで開催されたのは5月16〜18日の３日間。会場で発表されたNINTENDO64に関する情報も、その日のうちにインターネットを通じて世界中に発信されていた。このイベント、バイヤーやマスコミ関係者を対象にしているので、一般のゲームファンはインターネットから情報を得るのがベターなのだ。

◀NOAがインターネット上で行っているカラーコントローラとゲームボーイブロスの人気投票。キミのお気に入りの色は何位にランキングされているかな？

▶辞書を片手に読むべし。ヨッシーやF-ZEROのことがわかるかも。

▲当然のことながら全部英語。これを機会に英語の勉強をしよう。
http://www.nintendo.com/

▲どこよりも早いＥ３情報が入手できる、ありがたい画面。アメリカへ出張しなくてもよかった？

▲HINTSの文字に注目。次ページ ➡ をチェックだ。

▲自分のＥメールアドレス（インターネット上の自分の住所）を入力するとマリオＲＰＧ攻略のためのヒントがもらえる。登録が完了するとこんな画面がもらえるぞ。

▲超ハデなドンキーが印象的な「スーパードンキーコング2」のページ。年内に「コング３」の発売が予定されているので、このページのリニューアルは近いかもしれない。

VegaBros & FlyntBros Nintendo 64 WWW Site!
http://www.anime.net/~vegabros/u64.html

内容はニュース、ギャラリー、プレスリリースなど全部で５項目。ギャラリーではＮ64で発売が予定されているソフトの写真の数々を見ることができる。ただし最新ニュースは少なく、画面写真も新しいものから古いものまで多種多様。いまだに「ファイナルファンタジー」の画面写真が残っているのは、いまとなってはかえってユニーク。それともアメリカでは発売予定があるのだろうか？　もちろんＳＦＣやバーチャルボーイの情報も。

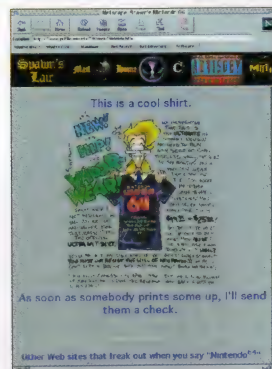
Welcome to Nintendo 64 Central
http://www.neca.com./~teched/SAM/ninten64.htm

サウンドの入った「マリオ64」をはじめ「マリオカートＲ」や「カービィ」などムービーを見ることができる。作者本人のＥ３レポートや64DDのテクニカルデータなど最新情報もしっかりと押さえられている。オンラインでＮ64に関する質問に答えてくれる「ゲーマーズオンライン」（ここではN64以外のゲーム機も対象）もとても便利。ただ編集部のパソコンの設定やソフトに問題があるのか、残念ながら一部のムービーを見ることができなかった。

Nintendo 64 Info Center
http://www.tjhsst.edu/~jchen/n64.html

文章が中心のホームページで画面ショットは少ない。ウルトラ64に大きなバツが描かれているのが印象的なスタート画面。商品名がウルトラ64からNINTENDO64に変更になったことや、発売延期のニュースに関して自ら論評をくわえる意見広告型。軽いノリや遊びのないマジメな内容。なおページ上にあるクッパの画面はアメリカ任天堂のホームページの古いバージョンのもの。いまでは見れない貴重な画面かも？　Ｅ３情報も充実。

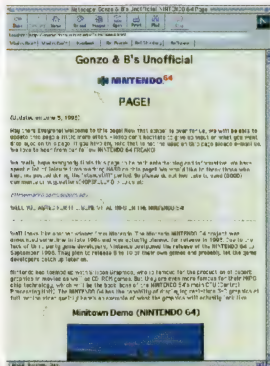
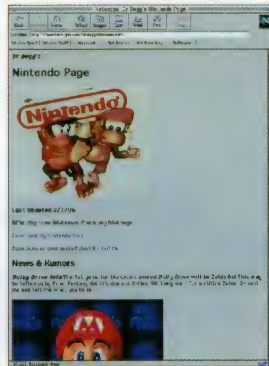
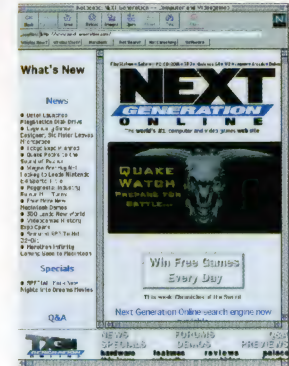
Spawn's Nintendo 64
http://www.public.asu.edu/~ispawn/nintendo.htm

N64に対する熱き思いが感じられるＮ64専門のホームページ。日本の初心会（95年秋）での発表から今回のＥ３までのN64に関するさまざまなニュースが紹介されている。大きなイベントのたびに新しいニュースがどんどん書き加えられるため、かなり縦長の画面となってしまっている。今回はやはりＥ３で紹介された画面ショットがポイント。「ウワサのページ」はなぜか充実している。このあたりは個人の好みの問題か？

Cap Scott's Ultra 64 Web Page
http://www.pitt.edu/~szm/nu64-cap.htm

これもＮ64専門のホームページ。作者自らが「疑うことなく最も信頼できるページ」と記載しているが、「情報やニュース」も昨年の７月以来変更されていない。さらにはNINTENDO64がいまだにでかでかとウルトラ64となっているし、アメリカでの発売が４月となっているなど、いまいち進歩がとまっている感じがする。本人が多忙でデータの変更ができないのか、それとも「あっ」と驚く仕掛けを考えているのか、これからの動きを見守ろう。

The Nintendo 64 Page
http://www.ece.orst.edu./~landerer/n64.html

キダタローに似たおじさんがくるくる回る画面が印象的なＮ64専門のホームページ。たくさんの発売予定ソフトが紹介されている。どこの「ウワサのページ」もおもしろいが、このホームページではＮ64が米国で未発売なのに、早くも次の128ビット機開発のウワサで盛り上がっているようだ。ところで6月13日以降は作者の学校が夏休みに入るため、最新ニュースを盛り込まれないので要注意。夏休みって、この人何やってる人なんでしょうね？

Gonzo & B's Unofficial
http://marko.dorm.auburn.edu/~clim/nin64.html

画面写真の紹介を中心にしたN64のためだけの個人のホームページ。ハデなデザインや映像はないが、N64に関する情報がたんたんと紹介される丁寧なつくりから作者の人柄をうかがうことができる。画面写真では「マリオ64」や「パイロットウイングス64」ではなく、「クルージンＵＳＡ」、「キラーインスティンクト」、「ドゥーム」、「ウエーブレース」、「スターウォーズ」が紹介されているのもおもしろい。これも個人の人柄かな。

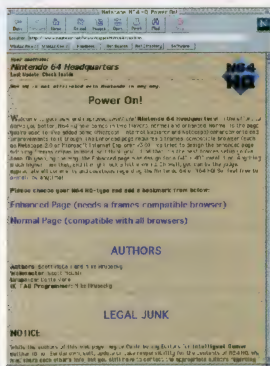
Dr Dogg's Nintendo Page
http://members.gnn.com/drdogg/nintendo.htm

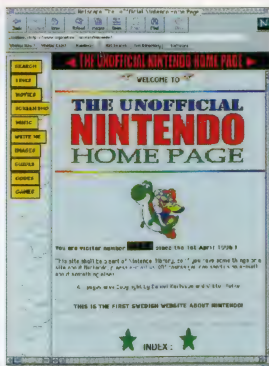
N64だけでなくＳＦＣやバーチャルボーイ、ゲームボーイも含んだ任天堂ゲーム機を総合的に紹介するシンプルホームページ。かじょう書きで分かりやすい構成となっているので、自分の見たい画面をすぐにチェックすることができる。95年度のベストゲーム機とベストゲームのランキングは「あっ」と驚く結果になっているほか、さまざまなゲームの裏技や裏話がわかったり、「ウワサのコーナー」などがあっておもしろい。

Next GENERATION ONLINE
http://www.next-generation.com/

N64はもちろんＳＳ、ＰＳ、３ＤＯやパソコンまですべてのマシンを対象にした総合ゲームオンラインページ。ニュース、フォーラム、Ｑ＆Ａ、プレビュー、ハードウェア解説など、さまざまな角度から多彩な情報を入手することが可能。発売予定の新製品情報とその画面写真やムービーなどの情報は常に新しく更新されており、信頼できるホームページのひとつ。すべてのゲームプレイヤーに愛されるゲーム情報オンラインだ。

Nintendo 64 Headquarters
http://www.utiweb.com/%Eigonline/capscott/nu64-cap.htm

タイトルに「NINTENDO64本部」と名のる強気のホームページながら、本文中に「正式なNINTENDOのホームページではないです」とわざわざ断っているところがとてもお茶目でユニーク。作者自らが画面や原稿を作成しているのではなく、他のさまざまなホームページからのリンクを中心に最新情報を提供している。さすが、「本部」と名のるだけあって、毎日のように新しい情報が入っており、アクセス数も多い人気のホームページ。

The Unofficial Nintendo Home Page
http://www.algonet.se/~istvan/nintendo/

北欧の国、スウェーデン初のNINTENDOに関するホームページがこれ。N64だけでなく、ゲームボーイやＳＦＣなどの任天堂マシンを専門にあつかっている。選べるトピックスはムービーやスクリーンショットやサウンドなどが多いが、情報は全般的に古い。とくにＥ３などの最新ニューステネタが少ないのが残念。すべてのサーチエンジンに直結したサーチ機能が特徴的。ところでスウェーデンでもN64の人気は高いのかな？

Online Magazine GAME JAPAN
http://www.rcp.co.jp/recca/

今年の５月に日本で生まれたばかりのゲーム専門のホームページ。毎週火曜日発行の週刊オンラインマガジンとして国内・海外の旬のゲーム情報をリアルタイムで発信している。実はこのページを運営しているのは日本の編集プロダクションで、攻略本や雑誌などで活躍しているレッカ社。N64はもちろんパソコンを含むすべてのゲーム機を対象としてるので、ゲーム好きにはたまらない。毎週最新情報がチェックできるのがうれしい。もちろん日本語可。

※注意　このページで紹介のホームページは任天堂の公式なものではありません。

プレゼントつき

SUPER MARIO GOODS COLLECTION

スーパーマリオグッズコレクション

僕らのヒーロー、マリオの活躍はモニターの中だけにとどまらない。
そっくりそのままに立体化された人形やおもちゃから生活用品、
非売品にいたるまであらゆるマリオが大集合。

★マークのアイテムがあたる！くわしくは160ページをご覧ください。

●構成・文／編集部

COOKING 2

GAME CENTER 1

ゲーセンでゲットしろ！

「スーパーマリオＲＰＧ」に登場したキャラが勢揃い。画面上でもＣＧ調のグラフィックで立体感満点だったキャラたちがそっくりそのままにキーホルダーになった。小さくなって２頭身になっても凶悪な面構えのクッパが特にすごい。本当にイイ仕事してます。

①スーパーマリオＲＰＧソフトキーホルダー　非売品（クレーンゲーム用景品）９月登場予定／バンプレスト

マリオのゲームも数あれど、やはりスタンダードはＳＦＣと同時にリリースされた「スーパーマリオワールド」。グッズもたくさん出ています。中でもこのぬいぐるみは７月登場予定の最新アイテム。22cmという大きさもスゴイけど、細かい部分までていねいに作られた表情が見事だよね。

②ビッグサイズシリーズスーパーマリオワールド　非売品（クレーンゲーム用景品）／バンプレスト

多彩なアイテムと絶妙のゲームバランスで根強い人気を誇る、「スーパーマリオカート」がぬいぐるみで復活。なんとプルバックゼンマイで走ってしまうのだ。ピーチ姫が美人というより可愛らしい雰囲気になっているのが賛否両論わかれそう。キャラクタへの思い入れが強くなるゲームだけに、ぜひ全車種商品化してほしいもの。

③スーパーマリオカート・プルバックＤＸ　非売品（クレーンゲーム用景品）／タカラアミューズメント

「小さいのに良くできた人形だなぁ」と思ったら、台座の部分がスタンプになっている。これは飾って良し、使って良しの優れモノだ。あちこちにペタペタ押して遊ぶのもいいけど、手紙のワンポイントに使ったりカレンダーの目印に押し

たりなど工夫次第で実用的なアイテムになるぞ。④ヨッシーアイランドキャラクタースタンプ　非売品（ガシャポン用景品）／共同

お手伝いをして、ソフトをねだろう。

マリオと一緒にママのお手伝い。安全加工が施されているし、小さく作られているからチビッコにも使いやすくて大安心。フッ素加工で実用性もバッチリ。楽しみながらお手伝いしてほめられて、もしかしたら新作ソフトも買ってもらえるかもよ。⑤スーパーマリオ包丁（小）2180円（大）2480円　⑥スーパーマリオクッキングボード　1180円　⑦スーパーマリオピーラー皮ひき　380円　⑧スーパーマリオツインクッカー　2180円／アーネスト　0256-64-2525

勉強だって面倒見るぞ。

一見すると単なる普通の文房具だけど、どれも何かしらのゲームで遊べるようになっている。というより「文具にもなるゲーム」といったほうがイイ物も…。マリオの助けで頭が良くなる、とはいかないだろうけど楽しく勉強できるハズ。あ、授業中に遊ぶのは禁止です。⑨ゲームカンペン　800円　⑩ゲームノート　300円　⑪ゲーム下敷　280円　⑫ゲーム定規　300円　⑬ゲームえんぴつ　280円　⑭ダイス消しゴム　200円／エニックス　03-5330-1836　⑮マスコット鉛筆　200円／三菱鉛筆　03-3458-6271

マリオたちが半立体のレリーフ状にあしらわれたクリップ。マグネットになっているほうは黒板につけて利用すれば教室の雰囲気もなごみそう。オフィスでの会議の書類もこんなクリップでまとめておけば思わぬアイディアがひらめくかも？
⑯マグネットクリップ　600円　⑰クリップ３個パック650円／アルタ　0584-74-3311

たまには病気もイイかもね

病院に行くのはイヤなものだけど、こんなグッズがあるとしたらどうだろう？　ワザと病気になりたくなったりして。クッパがこちらを睨み付けてる薬ビンはなんだか苦そうだけど。

⑰スーパーマリオ診察グッズ　非売品／メディカルランド

遊んだ後はしっかりお手入れ

ゲームソフトも長く使っていると端子部分にホコリがたまって接触不良を起こしてくる。そんな時はこのスプレーをひと噴き。汚れを取り除いた上に静電気も防止してホコリを寄せ付けなくしてくれるのだ。

⑱マリオdeダッシュ 980円／ユニダックス 0422-32-4111

ソフトは僕らの宝物。大切なコレクションだからしっかり管理したいよね。こんなケースがあれば、「片付けるのは面倒くさい」なんてことなくなるぞ。NINTENDO64対応の新製品も、早くも発売が予定されている。これは要チェック。

⑲スーパーシステムラック　2500円　⑳カセットケース　280円　㉑スーパーカセットラック　2500円／モリガング　0726-32-1191

ワンポイントアイテム

ゲームキャラクタのグッズにも色々あるけれど、ボタンというのはチョット他にはナイぞ。国際的な人気、知名度を誇るマリオならではのアイテムといえる。ワンポイントの隠れたオシャレにいかが？　スーパーマリオワールドとヨッシーアイランドの絵柄がある。

㉒スーパーマリオボタン 390～540円／野尻 06-261-5391

ワンポイントファッションの定番アイテム、ワッペン。ここに載っているマリオなどの主役級のキャラクタの他に、メカクッパやカメックといったマイナーなキャラもたくさん揃っているのが泣かせてくれます。車のライトを反射するイカしたやつもあるぞ。

㉓スーパーマリオワッペン　200～980円／サン

フェルト　03-3663-3791

さすがは僕らのマリオ、マクラやクッション、カーテン生地にクッションカバーまであるのだ。これで部屋全体をデコレーションすれば、文字どおり「スーパーマリオワールド」の完成。

㉔子供ピロケース　780円　㉕クッション　980円　㉖プリントカーテン　4800円　㉗マルチカバー（小）4800円、（大）6800円／装友　06-264-7351

一見ただの絵だけど実はコレ、ビニールのぬりえなのだ。チューブをひねって枠に色を流し込んだらホットプレートで焼いてできあがり。完成品はタイルやガラスなどツルツルしたところに貼れるから、窓に貼ってステンドグラス風にして遊ぶのがオススメ。

㉘メルヘンランドぬりえセット　3500円　㉙ぬりえわくセット　1000円／愛光　0492-82-1462

アナログ遊戯もマリオできまり

あのマリオカートがリアルなラジコンカーになったのだ。おまけにジャンプ台やパイロンなどの障害物まで付いているから、2台揃えればゲーム以上の激戦が期待できるかも。全車種商品化してもらって8台でレースができたら最高だろうね。

㉚ラジオコントロール・マリオカート　各4980円／ニッコー商事　03-3620-3151

パーティゲームもマリオにおまかせ。チョットなつかしい感じの昔ながらのゲームも、マリオのエッセンスを効かせればご覧のとおり大変身。かわいいマリオの駒を動かすだけでも楽しい気分にさせられる。本当にマリオってスゴいキャラクタだよね。

㉛マリオのUFOクレーン　3980円　㉜スーパーマリオスロット　3500円　㉝ゲームコレクション21　6000円　㉞どきどきパズルパーフェクション　3800円　㉟マリオの大迷路　3980円　㊱マリオカートグランプリ　3980円　㊲くるくるバンカー2 2500円／エポック　03-3843-8814

Game Fan Books
人気ゲーム攻略本シリーズ

The Tower マスターブック

SEGA SATURN

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1200円(税込)

■パソコンで圧倒的な人気を博した高層ビルシミュレーションがパワーアップしてサターンに登場。本書は、初めてプレイする方にもわかりやすいように、ゲーム進行のイロハから攻略のヒントまで詳しく解説。各マップ別のプレイ例を豊富に画面掲示して、「5つ星ビル」オーナーの夢を手助けするゾ。

ゴジラ 列島震撼 公式ガイド

池田智之・木村勝好【著】 定価1000円(税込)

SEGA SATURN

■ゴジラから街を守れ! 防衛組織「Gフォース」の隊長となった君の指揮は困難を極めている。こんな高度なゲームで、頼りになるのはこの本しかない。攻略のための情報をマップ、兵器、怪獣別に詳述。また、東宝の協力により全22作の映画ヒストリーも紹介。ふんだんに映画のスチール写真をちりばめ、ゴジラファン、ゲームファンともに満足の必携本だ!

シーバス フィッシング ガイドブック

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1000円(税込)

■釣りをしたことがなくてもダイナミックな海釣りの魅力が体感できる、本格派フィッシングゲームを徹底分析。こんなに楽しいゲームをプレイしたら、ホンモノの醍醐味を味わいたくなるのが人情。そこで、実際の釣りを始めたい方のガイドブックとしても活用できるように工夫しました。これで「釣りバカ」の気持ちがわかる?!

クラシックロードを永遠に遊ぶ本

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1300円(税込)

■フルポリゴンによる迫力満点のレースシーン、血統マニアも大満足の競走馬育成システム搭載など、多彩な機能と面白さを持つ競馬シミュレーションゲームを遊び尽くすための本。各メニューの有効な活用法から優駿育てのテクニックまで、画面を豊富に掲示しながら懇切丁寧に解説していきます。

ロードランナー レジェンドリターンズ 公式ガイド

SEGA SATURN & Play Station

毎日コミュニケーションズ【編】
定価1000円(税込)

■15年前に大ヒットした、伝説のアクションパズルゲームがついに復活! 本書は全150面のうち、主要な60面を厳選して攻略法を披露。昔ハマった人は若き日のテクニックを思い出して涙を流しながら、初めてプレイする人はゲーム黎明期の伝説を新たに感じながら、本書を片手にいざ挑戦!

ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96 ファイターズ・バイブル

Play Station

毎日コミュニケーションズ【編】 定価1000円(税込)

■四角いジャングルの興奮はこの本でしかわからない! 優れたゲーム性とエンターテインメント性を、本書はビジュアル重視で完全紹介。最強レスラーを目指す12人のツワモノたちを使いこなすために、システム編で基本的な操作方法をマスターしたら、データ編で各選手の個性を熟知しよう。隠しレスラーもマイキャラにしちゃえ!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
株式会社 毎日コミュニケーションズ
出版事業部
TEL.03-3211-2568

●全国書店で好評発売中!

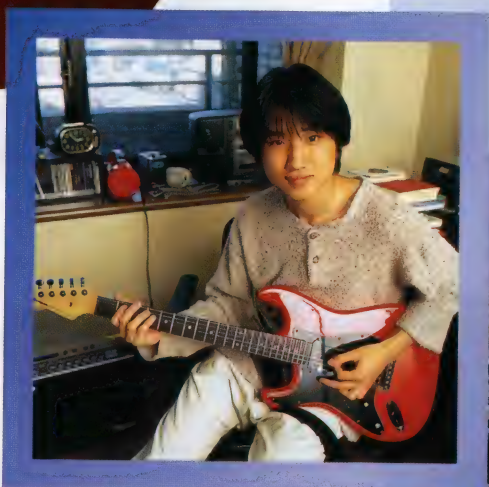
N64の夏休み

ゲームの楽しみ方にはいろいろある。
家族で楽しむ。仲間と楽しむ。一人で楽しむ。
それが、どんなカタチであれ、
長くて、自由な夏休みが、ゲームをするのに
もっとも適した季節であることに
変わりはない。
夏休みがやってきた。
ぼくらのマリオもやってきた。

●取材・文／松永好孝
●撮影／知久聡史

CASE STUDY 1

ケーススタディ・1

家族でゲーム

▲ハードロックが大好きな俊介君。受験勉強の息抜きに、ゲームをプレイするようにギターを弾く。高校卒業後の進路は社会学部と決めた。「好きなことができそうだから」というのがその理由。

▲左からNINTENDO64を抱えてご満悦の、お父さんの壮一さん（45）と俊介君（17）。そして、お母さんの鈴子さん（？）とお姉さんの志乃さん（20）。いま家族で「風来のシレン」に夢中になっているという。

▲矢崎さん一家の自宅は東京都中央区月島にある。窓から見える光景はとてもアーバンだ。

家族みんながゲームのライバル。ファミリーのなかで最も熱くなるのは、意外なことにお母さん？

ゲームは子供のためにだけにあるのではない、
そんなことを改めて認識させられてしまう家族がいる。
コミュニケーションツールとして、
ゲームが大切な役割を果たすという好例でもある。

「ファミコンをはじめて買ってきたのは、新しもの好きのお父さん。どちらかといえば子どものためというよりは、自分で遊びたかったみたいですね」と話す俊介君（高3・17才）。13年前のその日から、ゲームは家族の必須アイテムとなった。その後、ツイン・ファミコン、ＰＣエンジン、スーパーファミコンとハードの機種は変わっても、矢崎さん一家のテレビの前には、ずっとゲーム機がおかれてきた。当然、ソフトの数も相当なもの。もちろん思い出のゲームも多い。ただし、一家を本当のゲーム好きにしてしまったのは、１本のソフトがきっかけだ。

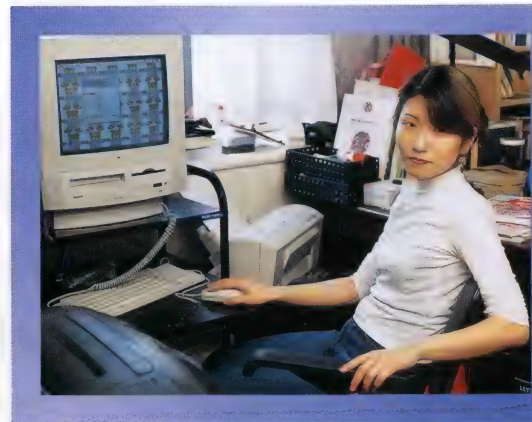
「ドラクエシリーズには、家族みんなでハマりましたね。ゲームにはあまり興味をもたなかったお姉ちゃんも、アクションゲームが苦手だったお母さんも、当時はテレビの前にクギづけだったから」

だれが一番はやく攻略できるか、お互いライバルのような関係になった。もちろん、攻略のための会話も増える。そのなかで、有利な立場にいたのがお母さん。専業主婦というメリットをいかして、ご主人や子供たちが仕事や学校に行ってる間にゲームを独り占めできたのだ。俊介君の友達から、「お母さんに代わってくれる？　アイテムの見つけ方を教えてほしいんだ」という電話がかかってくるほどのゲームの達人になった。

お父さんも負けてはいない。明け方まで頑張って、ようやくクリアしたエンディングシーンを家族に自慢するために、テレビを消さずに寝たことがあった。「あなた、ゆうべはテレビつけっぱなしでしたよ」と、期待とは裏腹にその反応は冷たいものであったが…。

そんな一家のことを「友達から『変だ！』とよく言われました。お父さんやお母さんがゲームをするところって少ないから。でも、ぼくはこんな家族もあっていいと思う」という俊介君。彼の語り口には家族を誇りに思う確たるものが感じられた。

来年、大学受験を迎える彼にとっては試練の夏休みになりそうだが、「僕はゲームを１日１時間と決めてるんです。受験勉強があるからといってもゲームはやめないし、逆によい意味での気分転換になるんですね」

健闘を祈る。

▲「自分の思い通りにならないゲームはののしる」ことの多いお姉さんが、最近ハマっているのがパソコン。志乃さんは、油絵を専攻する美大生だが、購入したばかりのマッキントッシュのパフォーマ5320をつかって、趣味のカメラで撮った写真集をつくりたいという。

▲自慢げに本棚のすみに置かれていた「トルネコの冒険」のエンディングシーンの写真。首謀者はやはりお父さん。やることが若い。

▲手元のスイッチひとつでSFCの『ゼルダの伝説』も、64の『スーパーマリオ64』もカンタンに切り替えられる「ステレオＡＶケーブル64」。NINTENDO64はもちろん、サターンやプレステともつなぐことができるお役立ちグッズ。ホリ電機、定価1980円。

▼スーパーファミコンがふさがっているときは、俊介君が遊ぶというシャープのツイン・ファミコン（写真右）。カセットとディスクの両方を楽しむことができる。発売当時はゲーム好きにとって憧れのマシンだった。写真左はＰＣエンジン。

ケーススタディ・2

CASE STUDY 2

仲間とゲーム

▲「64は、グラフィックも、サウンドも、キャラクターの動きも、コントローラーの操作も、これまでとは、比較にならないほど優れています。あとは、その性能をいかしたソフトがどれだけ出てくるかがポイント。興味と期待をこめ、次のゲームが発売される日を待っています」と語る平塚さん。

▼市販のテーブル・トークでは、あきたらず、最近では、自分達でつくったゲームを楽しむことが多い。平塚君もいくつもゲームを発表したが、非常に厳しい目を持つメンバーからの評価は、イマイチとのこと。「やるのは簡単、つくるのは大変」と反論しながらも、心の中は、悔しさでイッパイ。いつか、誰もがギャフンというようなゲームをつくるのが当面の目標という。

ＲＰＧ同好会の目的は アメリカ生まれのテーブル・トーク。 そこではコンピュータを使わないけれど もちろんテレビゲームも楽しむ。

ゲームが欲しくても、お金がないというのは学生によくあるパターン。
そこで、欲しいゲームソフトは相談してひとりが購入することに。
だから、ソフトがあっても、それをプレイできるハードが家にない、ということもあるんです。

「仲間で思う存分ゲームができるのは学生ならではの特権。部員全員で3日3晩休まずに、『サムライ・スピリッツ』をやったこともあります」というのは、芝浦工業大学・ＲＰＧ同好会の平塚勝さん。

「えっ、ＲＰＧ同好会なのに、アクション・バトルゲームしてるの?」って思う人もいるかも知れない。でも、それは、早合点。ここでいうＲＰＧとは、コンピュータ・ゲームのことではなく、アメリカで生まれた『テーブル・トーク』というゲームのこと。その内容は、みんながテレビの前でやっているのとほとんど同じ。ただ、コンピュータの代わりにゲーム・マスターと呼ばれる人がいて、その人が用意するシナリオやイベントをクリアしながらゲームを進めていく。

「海外では、ＲＰＧといえばテーブル・トークというほど。歴史も古いし、マニアもたくさんいます。それを、一人でも楽しめるように開発されたのが、コンピュータＲＰＧ。日本では、『ドラクエ』や『ファイナル・ファンタジー』でこのジャンルを知った人が多いけど、もともとのルーツは、ここにあるんです」

このサークルに集まる仲間は、根っからのゲーム好きばかり。部室で夜の9時頃まで、テーブル・トークをした後、みんなでゲーセンへと繰り出していく。誰かの部屋で、徹夜でゲーム大会を開くことも珍しくない。

「仲間が集まって遊ぶには、何と言っても対戦型がサイコー！　リーグ戦やトーナメントで盛り上がります。ただ、唯一の悩みの種は、遊びたいハードやソフトが次々出ることですね。収入のない学生の身では、その全部を揃えるワケにはいきませんから」

そこで、考えたのが、64でも、プレステでも、サターンでも、気に入ったソフトがあれば、みんなで相談して、誰かが一本、手に入れる方法。その人がハードを持ってなくても構わない。持っている人のところにいって、一緒に遊べばいいだけの話だから。中には、ソフトしか持っていない部員だっている。

「夏休みには、日光・尾瀬で３泊４日の合宿をします。テーブル・トークをしたり、ハイキングをしたりと楽しい毎日になるでしょうね」彼らの夏は、ゲーム一色に染まるに違いない。

▲ＲＰＧ同好会の隣にあるＳＦ研究会、漫画研究会は、文化系クラブハウス内のゲームセンター。多彩なゲーム機とソフトがそろい、２台のディスプレイの前から、人の影が消えることはない。ここで人気を集めるのは、やはり、対戦型バトルゲーム。華麗な技が決まったときには、ギャラリーから歓声がおこる。

▲部室のロッカー内部には、ＲＰＧやシミュレーションのボードゲームがずらりと並ぶ。これまでは、アメリカからの輸入版がほとんどだったが、最近では、日本オリジナルのものも増えてきた。大きなおもちゃ屋さんに行けば手に入るという。興味のある人は、一度、のぞいてみるといいかも。

▲埼玉県・大宮市にある芝浦工業大学のキャンパス。斬新なデザインの校舎内部には、理工系ならでは設備が満載。時代の最先端をいくコンピュータやロボット技術をここで学ぶことができる。

▲64がやってきたと部室に集まったＲＰＧ同好会の面々。中央で、64を持っているのがリーダーの平塚勝さん（建築工学科3年）

▶おじさんが買い込んだゲーム機の数々。この他にも、25年前のアメリカ製ゲーム・マシン、ファミコンの初期に発売されたキーボードやロボットなど珍しいものがイッパイ。家庭用テレビゲームの歴史をここで知ることができる。

テレビ・ゲームの最大の特色は、何と言っても“ひとり”で楽しめること。それも、夢の舞台でたっぷりと。

古くからある、トランプも、将棋やチェスも、数々のボードゲームは、
基本的には相手がいなくちゃ遊べないものばかり。
でも、テレビゲームは違う。当たり前のように思っていたけど、
これほど、うれしいことはない。

▼64を、ゴールデン・レトリバーのポッケ(8才)に自慢する森地さん。ポッケは、森地さんがやってくると、大喜びで歓迎したあと、彼女によりそってゲームにつきあってくれる。ただ、自分が遊んで欲しくなると、ポッケの前足は、リセットボタンに……!?。なかなか、賢く、そして、カワイイ。

森地幸さん（高2・17才）がゲームを遊ぶために、よくおじゃまするのが、おばさんの家。森地さんは現在、2頭のゴールデン・レトリバーを飼っているが、その小犬を譲ってもらったのをキッカケに仲良しになったという。

「この家には、人気のゲームがほとんどが揃っているんです。おばさんに相談することなく、どんどん、おじさんが買ってくるみたい。行列しなければダメといったソフトもその日のうちに、手に入れてくる。どうも、仕事をさぼって並んでいるんじゃないかって、おばさんは疑っています（笑い）」

プランナーという仕事がら、若い人たちのトレンドに乗り遅れないよう、映画と音楽とゲームが何より必要と苦しい言い訳をするおじさんだが、コントローラーを手にできるのは、深夜か休日。森地さんは、そこに目をつけた。

「学校でいやなことがあったりすると、何もかも忘れたくなります。そんなムシャクシャした気分を吹き飛ばしてくれるのがゲーム。もちろん、家でも楽しむけど、勉強はどうしたの？の一言で、すぐに現実に戻されちゃう。だから、ゲームだけに集中したい時には、おばさんの家に行くんです」

おばさんの家で森地さんが選ぶゲームは、シューティングやアクションものが多い。また、レースもお気に入りのソフトのひとつだ。

「大型ディスプレイ、部屋の四隅におかれたスピーカーによる迫力ある映像とサウンドを楽しむためには、こうしたジャンルが、やっぱり一番。ゲームの世界に、自分が入り込んでいるって感じです」

そんなバーチャルなムードに浸れるのは、ひとりでゲームをする時だけ。他の誰かと一緒では、決して、味わうことのできない大きな魅力といえるだろう。また、勝ち続けても、負け続けても、コンピュータは文句を言わない。時間の許す限り、自分のしたいように、相手をつとめてくれる。

「テレビゲームが身体や心に害があるとかないとか、大人たちって騒ぎますよね。でも、私たちは、小さな頃からゲーム機が家にあった世代なんです。ゲームとの上手な付き合い方は心得ているつもり。みんな、本と同じような感覚でゲームをとらえているんじゃないかな。そして、64の発売は、新しい人気シリーズが始まったってところ。これから、どんな世界や物語に出会えるのかって、とても楽しみにしています」と話す森地さん。

今年の彼女の夏休みは、いつもに比べ、ちょっぴり、おばさんの家にいく回数が増えるのかもしれない。

▼アウトドアライフで活躍するのがコンパクトインバーダー。クルマのシガープラグに差し込むだけで家庭用コンセントに早変わり。ゲームやカラオケを大自然の中で楽しむことができる。写真の製品はハローメイトのレスポンスHM-150。定価16000円。

◀仕事の合間におじさんが「ちょっとゲームを」というときに、お役立ちなのが携帯用小型テレビ。ビデオの録画機能がついていれば、エンディングを記録することもできる。アクションやシューティングには向かないが、RPGなら大丈夫。メッセージもしっかりと読める。

▲おばさんの家ではゲームだけでなく、動物もまた多い。3頭のゴールデンレトリバーの他、シェルティ1頭、水槽に泳ぐカージナル・テトラ100匹、そして、5匹の猫がいる。猫の名前はすべて植物から採ったもの。アメリカン・ショート・ヘアーのコムギとオコメ、チンチラのクルミとナツメ、ヒマラヤンのアンズが気持ちよさそうに、ひなたぼっこしていた。

▶ソフトの説明書に必ず書かれているのが、プロジェクタータイプのテレビでは使用しないでくださいとのコメント。でも、最近では、ゲーム・モードのついたテレビも登場してきた。

ナースYOU(ゆう)のゲーム・ライフ完全チェック

N64がやってきた、はじめての夏休み。
ゲームにはやるキミの気持ちもよくわかる。
でも、それで、身体をこわしては、何にもならないってワケで
用意したのが、このページ。
現役の看護婦さんが贈る、夏のゲームの楽しみ方のアドバイスだ。
ここには、身体にやさしい情報がイッパイ。
心して、読むようにね。

広綱　裕子

福岡県出身。東京医科大学附属病院卒業。東京医科大学病院を経て、現在、杉並区の病院の主任看護婦として活躍中。アクション系を得意とするゲーム大好き人間でもある。

イラスト／牧野タカシ

ほんとに、ゲームは目に悪いの？

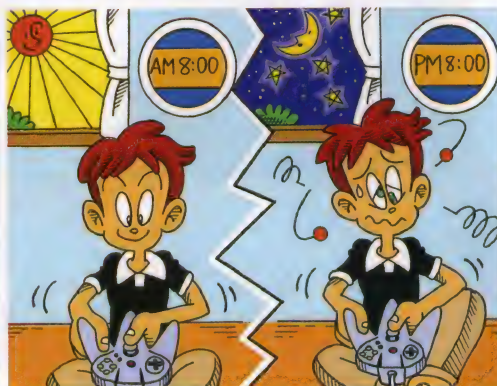
画面の大きさの最低５倍が正しい距離。これを守れば、視力の低下は、まず安心かな。

「テレビは眼に悪い」っていうのは、日本の常識。しかし、アメリカの眼科学会によれば、『テレビは眼や視力に何の影響も与えない』とされています。ただし、正しい距離で見るならばです。目安としては、画面の大きさの最低５倍。1インチは、2.54ｃｍですから、20インチのテレビでは、約2.5mは離れる計算になります。メッセージを読んだり、コントローラーのコードの長さの関係から、ゲームをする時には、どうしてもテレビに近づきがちですが、この距離だけは、必ず守るようにしましょう。

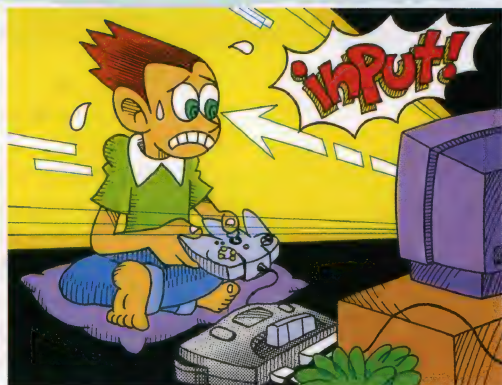
どんな姿勢がいいんだろう？

リラックスできる姿勢がやっぱり一番。でも、疲れをすこしでも感じたら休むようにね。

無理な姿勢は絶対禁物。肩こりや腰痛、頭痛や吐き気の原因となります。ソファや床に座る時には、背筋を伸ばし、足の回りの空間にゆとりを持たせることが大事なポイント。ベッドに寝転がる場合には、体重が腕や肩にかからないよう注意します。また、いずれも画面の高さは、目よりやや下が理想的。少しでも疲れを感じたら、簡単なストレッチ体操をするようにしましょう。首を前後左右にゆっくり回したり、腕を前に突き出したり、降ろしたりするだけで、ずいぶん、違ってくるからね。

一日何時間ぐらい、ゲームをしていいの？

１時間遊んだら、15分休むのが鉄則。効率よくゲームを進めるには、人間２時間が限度です。

いくら楽しいからといって、ゲームを朝から晩までやっているのは考えもの。目に大きな負担をかけるだけでなく、人間の生体リズムそのものを狂わすことにもなりかねません。ワケもなくイライラしたり、疲れがなかなか取れない。夜、眠れないとか、逆に朝、起きられないというのは、その兆候のあらわれ。１時間遊んだら15分休憩。また、集中力が低下してくる２時間を限度とするようにしたいですね。精神面や体調、日常生活に支障をきたさないためにも、しっかりとした自己管理に心掛けてください。

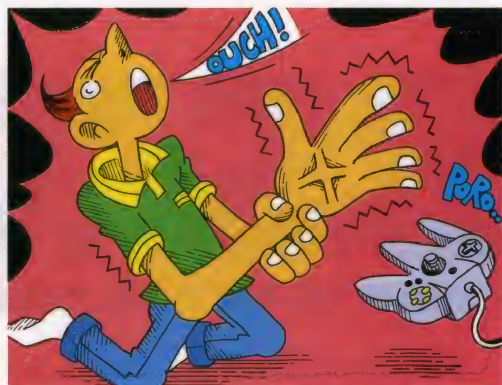
部屋の明かりは、どれぐらい？

部屋は明るすぎても、暗すぎてもダメ。
画面の光を強く感じるようなら要注意です。

確かに部屋を薄暗くすれば、ゲームの画面が浮かび上がり、迫力も倍増するかもしれません。しかし、その分、光が強くインプットされるため、さまざまな障害をひきおこします。部屋の明かりには、電球で60W以上のものを使用。直射日光が差し込むようなら、カーテンやブラインドで調整するようにしましょう。テレビのコントラストをあまりつけすぎないことも大切です。また、ゲームをしている最中、一度でも筋肉のけいれんや意識が遠のくような症状が一度でもあれば、すぐに医師に相談するようにね。

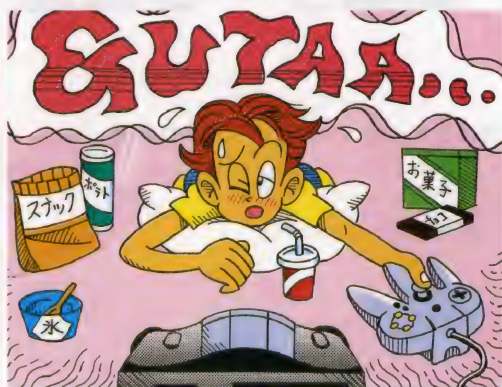
大きな音で、ゲームしたいんだけど…

大きすぎる音は、絶対禁物。
他人の迷惑になるばかりか、難聴や耳鳴りの原因となります。

最近、ヘッドホンでゲームを楽しむ人が増えてきました。しかし、誰に迷惑かけるわけではないと、長時間大きな音を聴いていると内耳性難聴という病気になってしまいます。これは、別名ディスコ・ロック難聴と呼ばれるもので、耳の中の外有毛細胞が音によって変質することが原因。症状が進めば、聴神経だけでなく、脳の側頭葉にまで異常をきたしてしまいます。ゲームを終えた後、しばらくその音楽が耳に残るという人は要注意。音量レベルをすぐに下げてくださいね。

指が痛いのは、ゲームのせい？

最近、増えているのが、ゲームのやりすぎによる腱鞘炎。
痛みが消えないようなら、手指を使わず、しばらく、安静にすること。

バトル、アクション、シューティングゲームに要求されるのは、すばやいコントローラー操作。これは、指や手首にかなりの負担をかけます。筋肉痛ぐらいなら、湿布をはっておけばいいけれど、腱鞘炎などになれば大問題。これは、筋肉と骨をつないでいる『すじ』が関節の使いすぎといった器械的なストレスにより炎症をおこす病気で、ひどくなれば、手術が必要になります。力を入れたり、『すじ』を伸ばしたりすると痛みを感じる人は、その疑い大。しばらくは、ゲームを休み安静にしていること。

ゲームをしてても、夏バテするの？

きとんと食事を取りましょう。
また、太陽の下でも思いっきり遊ぶようにね。

夏は、どうしても食欲が落ちます。だからといって、冷たい飲み物やスナックばかりを口にしているようじゃ困りもの。厳しい暑さをのりきるためには、バランス良い食事が何より必要なんです。また、成長期にある人は、日光浴をかかさないこと。丈夫な骨を作るカルシウムは、ビタミンＤと一緒になって始めて効力を発します。ビタミンＤは、魚類とかに多く含まれているけど、日にあたることで、人間の体内でつくられる。一日中、家でゲームしていれば、文字通り、もやしっ子になっちゃうよ。

STEP 1 サテラビューって何？

95年4月23日(月)に、この画期的な衛星データ放送は始まったんだけど、それはとてつもなくマイナーでカルトな世界だったのだ。

ちなみにサテラビューとは、スーパーファミコン専用衛星放送アダプタの名称のこと。また、衛星データ放送は、セント・ギガ（BS 5ch）によるサービスのひとつなのだ

空からゲームが降ってくる〜っというコマーシャルを覚えている人はほとんどいないだろう。なにしろ、

この史上初の衛星データ放送（正式名はスーパーファミコンアワー）はとてつもなくマイナーな世界だった。なにしろ昨夏に創刊した某サテラビュー専門誌はどこの本屋でも品薄だし、ゲーム専門誌での露出度も減るばかり。ファミコン店に行ってもサテラビューは売っていないし、まぁ、最初は通信販売だけだったんだけど、95年11月１日から店頭発売が始まっても、ただの段ボール箱に入っていたので誰も売ってることに気がつかなかったんである、これが。しかし、時代は変わった。スーパーファミコンのトレンディといったら、やっぱりサテラビューしかないのだ。

STEP 2 サテラビューのある極楽生活

スーパーファミコンアワーが始まって、約15ヶ月。やっとその可能性の一部が見えはじめてきたところなんだけど、それでもこんなに遊べるのだ。

サテラビューがあると、まず何が変わるのか。結論から言うと、人生が変わるんである。なんたってスーパーファミコンアワーでは、新作ソフトの体験版が遊べたり、対応ソフトなら、様々なデータが追加可能なのでより長く遊べて、ソフトの寿命が倍増。最近は、サテラビュー専用のゲームも多く出てきているし、あの『ピクロス』だって、もともとはサテラビュー版が元祖。これからだって、サテラビューだけで遊べるゲームが続々と登場する予定なのだな。

極端なハナシ、サテラビューさえあればずっとタダで新しいゲームを遊び続けることが可能。まさにビンボー人対応という数少ないゲームシステムなのだ。しかも持ってる人の数はスーファミ本体と較べると圧倒的に少数。ということは、持っているだけで、ヒーローになれちゃうわけ。てなわけで、サテラビューがあるとないとじゃあ天国と地獄。人生が変わると言っても過言ではないのね。つまりサテラビューこそ、極楽ゲームライフの必須アイテムなのだ。

これが、噂のサテラビューのオープニング画面 ©Nintendo

初めてサテラビューを使うときには、自分の名前を入力するんだけど、これがまた最高。電源を入れるたびにこの画面が出てきて「こんにちわ、タムタムさん」って名前を呼んでくれちゃうのだ。うう、これには感涙。生きてて良かったと思うぞ。そして、プレーヤーはスーパーファミコンアワーの舞台となる街へと繰り出すことになるわけ。

STEP 3

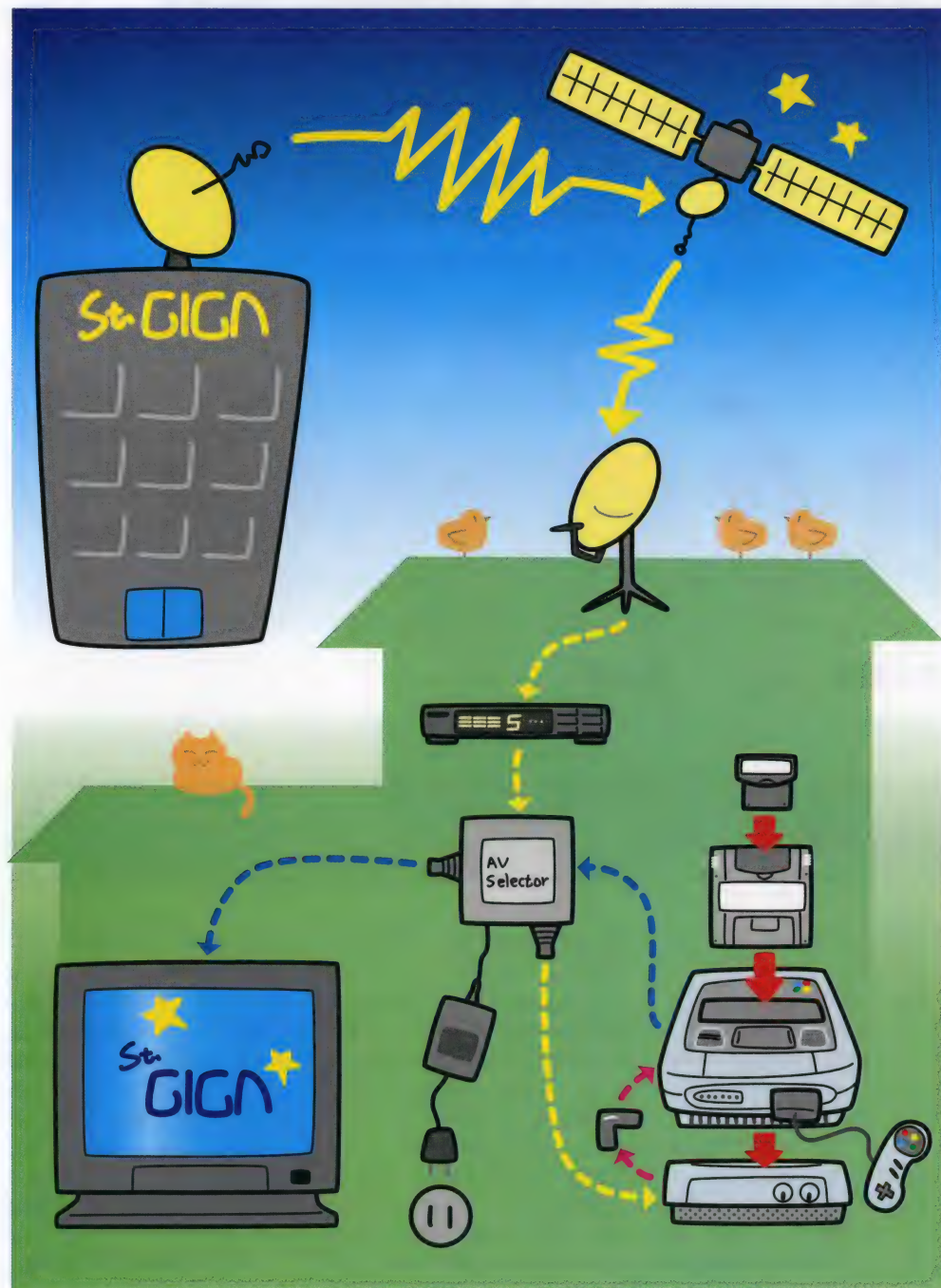
サテラビューセットアップ

スーパーファミコンアワーを楽しむためには、スーパーファミコン本体とサテラビューはもちろんのこと、ＢＳ放送の受信システムが必要なのだ。

さぁ、ついにサテラビューの接続だ。必要なものは、スーパーファミコンとサテラビュー、それにＢＳアンテナと、ＢＳチューナーかＢＳ内蔵のテレビかビデオデッキ。基本的にはサテラビューに付属の詳しい取扱説明書を読んでもらえれば、分かるんだけど、代表的な接続方法は以下の通り。まずはスーパーファミコンとサテラビューを専用電源中継ボックスで接続。サテラビューに付属のサテラビューＡＶセレクターを中心に、スーパーファミコンとテレビをつないでいくだけ。接続後の電源は、ＡＶセレクターについているＡＣアダプタから供給されるので、いままで使っていたスーパーファミコンのＡＣアダプタは必要なくなるゾ。

そして、最後に放送専用カセットＢＳ－Ｘに８Ｍメモリーパックを差し込んで、スーパーファミコンにセットするだけ。最後に、電源を入れれば左のページのオープニング画面が表示されるというわけなのだ。

©Takara

Illustration たかしまてつを

ゲーム虎の超大穴マガジン

最近"超"という文字がついてさらにパワーアップしたゲーム情報番組。ゲームレビューは必読。ちなみに放送中のマガジンデータは、24時と24時半の再放送でゲット可能だ。

毎週日曜日　17:20〜18:00　放送局　再放送は、土曜日を除く深夜25：00〜26：00

伊集院光の怪電波発信基地

芸能界一の巨漢タレント・伊集院光の楽しいトークが聞ける深夜ラジオみたいな番組。なぜかゲームとは全然関係のない話題が多い？　それは聴いてからのお楽しみなのだ。

毎週土曜日　25:00〜26:00　海の家

裕木奈江のＧＥ-ＭＵの壷

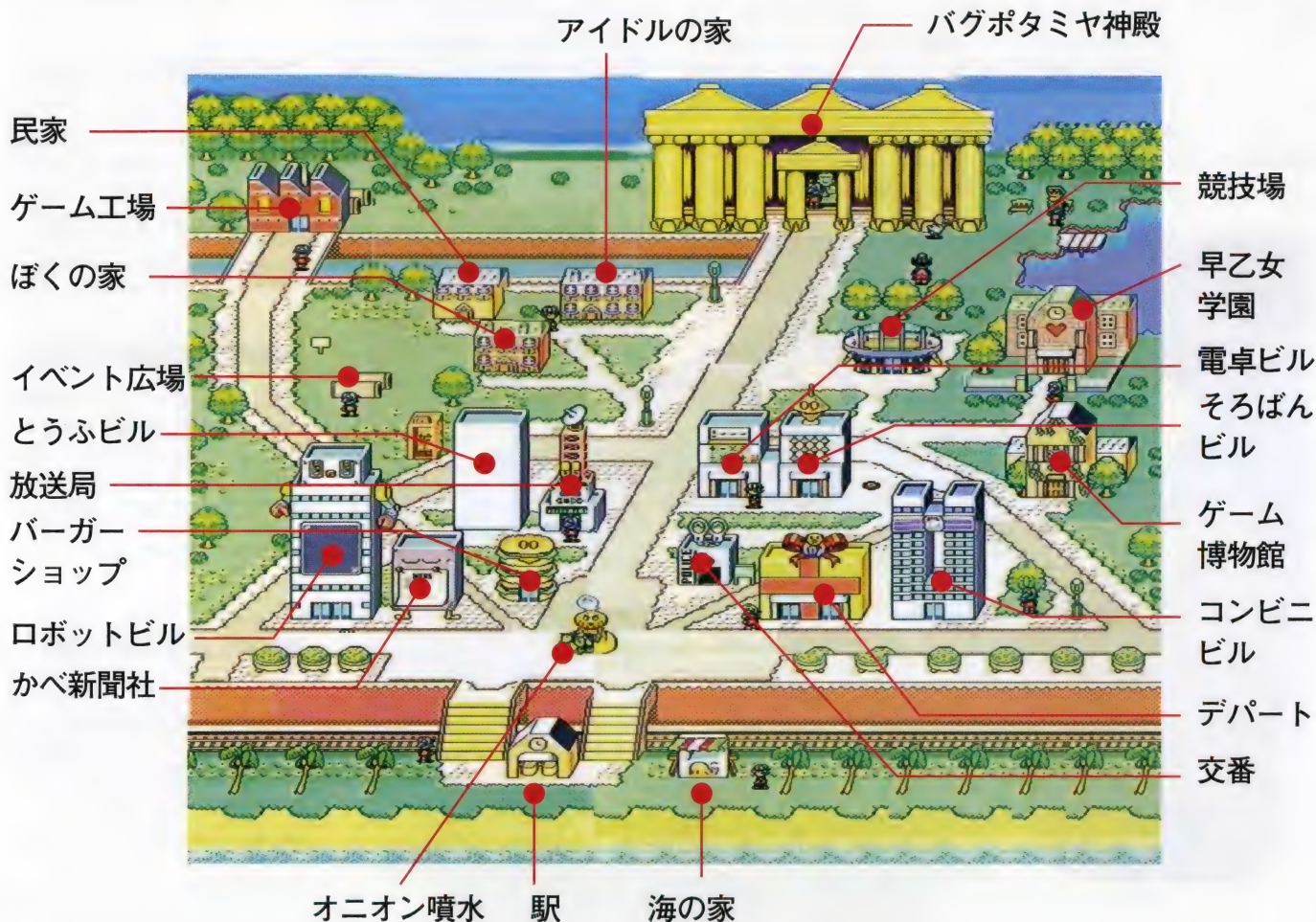
サテラビューではすっかりおなじみの裕木奈江。驚くほど多くのゲームをやっているので、ゲーム攻略の意外なヒントが聴けることも。もちろんファンなら絶対に聴くべし。

毎週日曜日　17:00〜17:20　バーガーショップ

おもしろゲーム
街の西にある空き地はイベント広場。ここでは、期間限定の催しや過去の人気番組の再放送といった、文字どおり様々なイベントが行われるのだ。編集部がプレイした時には、マリオＵＳＡの再放送と、大相撲魂を楽しむことができた。新旧おりまぜた流行の曲をバックに相撲の稽古をするシチュエーションは一見の価値あり。サテラビューだから可能になったと言えるかも。

STEP 4

名前を盗まれた街の物語

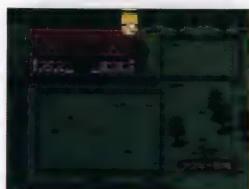
スーパーファミコンアワーは、この街を舞台に展開されることになる。
でも、ただそれだけではないんだな。

■街ガイド～快適サテラビュー生活

スーパーファミコンアワーは、上の街を舞台に繰り広げられる。パッと見てもらえれば分かると思うけど、とにかくいろんな建物があるでしょ。そして、各番組（ゲームが遊べたりデータが受け取れる放送のこと）は、それぞれの建物に入ると体験できるようになっている。と言葉にすると、ちょっと分かりにくいんだけど、例えば、『鮫亀』の駒データが欲しいな～ってことになったら、駒データが衛星データ配信、つまり空からゲームデータが電波となって降ってくる時間帯に、デパートに行けば受け取ることが出来るというわけ。つまり、番組表を見て、遊びたいゲームがあれば、その時間帯にそのゲームをやっている建物に行けばいいわけ。まぁ、『ドラクエ』のカジノが時間限定でオープンしていると思えばいいかな。となると、結構気になってくるでしょ。ロボットビルでは一体どんなゲームが遊べるんだろう、ゲーム工場って何なんだって…。基本的には「ぼくの家」というのが、主人公つまりプレーヤーのスタート地点。また、右上の「池」では釣りを楽しめる。もちろん、その釣った魚は売ることが出来るし、その稼いだお金がとっても大事なの。というのは、お金がないとデパートに行っても何も買えないし、イベントによっては参加できなかったりするんだな、これが。むむむ、こんなところで資本主義を学んでしまうとは…。まぁ、ここらへんはＲＰＧと同じシステムだと思ってもらうといい。また「かべ新聞社」や「放送局」は終日オープンで、様々な情報が流れているぞ。それと忘れちゃいけないのが、この街のグラフィックは四季とともに変化するということ。冬には雪が積もるし、クリスマスにはサンタクロースも登場。まさに１年中楽しめるのだ。しかもこの街には名前がない。それがオープニング画面のタイトルにある「名前を盗まれた街の物語」ってことなんだけど、これまたＲＰＧよろしく様々な住人と会話することで、その謎解きも楽しめるのだ。しかも毎月のように事件が発生し、新しいキャラクターも続々と登場。まさに一生遊べそうでしょ。いやいや、ホント遊び切れないほどなのだ。

STEP 5 対応ソフトはこんなエライ

サテラビュー対応ソフトなら、様々なゲームデータを追加できる。だから、いつものゲームも新しくなっちゃうのだ。

今年になって続々とサテラビュー対応ソフトが登場。少し大きいパッケージのソフトなので、ファミコンショップで見かけた人もいるだろう。では、対応ソフトってのは、どういうシロモノか。実は放送専用カセットBS-Xに使う8Mメモリーパックの差し込み口が、対応ソフトにはついているのである。つまり衛星配信されるデータをキャッチ。次々に新しいデータをソフトに追加することが出来るのだ。まぁ、サテラビューがあれば、対応ソフトは、誰も持っていないソフトへと変身するわけだな。またデータによっては、8Mメモリーパックに入れて持ち運べるので、友だちの家に持っていって、鼻高々なんてこともできるぞ。

ダービースタリオン96

言わずと知れた競馬シミュレーションの代表作。最新版はサテラビュー対応になったのだ。

オリジナル種牡馬や繁殖牝馬のデータが追加されて、さらに遊べるようになるのだ、これが。

鮫亀

実は発売前から、サテラビュー対応ゲームとしておなじみのパズルゲームだったのだ。

サテラビューがあると、新しい駒のデータを入手出来る。駒が新しいと気分も新鮮だ。

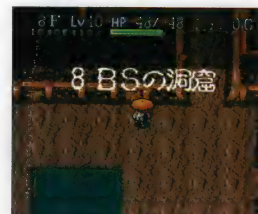
STEP 6 もっと広がるサテラビューの世界

サテラビューの魅力はこれだけじゃない。聴く・見る・遊ぶ・参加する－－その世界はぐーんと広がっているのだ

ちなみに、スーパーファミコンアワーは毎日12時～深夜2時まで無料で楽しめる。なかには「音声連動マガジン」という、テレビ画面を見ながら、ラジオを聴くってな感じの番組もあって、これがなかなかの感動もの。ちなみに、現在のパーソナリティは、裕木奈江をはじめ、伊集院光、爆笑問題などで、ゲーム情報も満載だ。しかも様々なイベントが毎月のように開催中。今春には『ドラクエ』を使ったイベントがあったけど、成績優秀者はスーパーファミコンアワーで発表されるので、ゲーマー魂もゾクゾク。まさに「聴く・見る・遊ぶ・参加する」ってな新しいゲーム体験がサテラビューで出来るんだな。

そして、その決定版ともいえるイベントが先月からスタートした。任天堂主催の『第1回BSサテラビュー杯 ダビスタ96任天堂ブリーダーズカップ』がそれだ。開催されるトーナメントは、『ダビスタ96』だけ持っていれば参加できるものと、サテラビューと『ダビスタ96』を持っていないと参加できないものがあるんだけど、やっぱ参加するなら後者。衛星データ放送で配信される種牡馬や繁殖牝馬を使って、自分の馬を育ててエントリーするというトーナメントだ。予選は8月1日～9月中旬に行われ、準決勝・決勝は9月の毎週日曜日。なんとサテラビューがあれば、そのレース模様を観戦出来るのだ。しかも準決勝・決勝は音声実況付き。全国から最強馬が集まって決勝を行い、それを全国に放送する。まさに本物の競馬と同じ迫力。サテラビューだから可能なイベントなんである。

『第1回BSサテラビュー杯 ダビスタ96任天堂ブリーダーズカップ』

問い合わせは、任天堂サテラビューサービスセンターまで
東京 03-5350-8686
大阪 06-300-5555
受付時間 AM10:00～PM9:00
（土・日曜も受付しています）

BS風来のシレン ～ステラを救え

BS版『風来のシレン』を使って、時間内にどれだけの得点が稼げるかを競うイベント型ゲーム。BS版だけのアイテムもあって、本編を極めた人も十分に楽しめる。音声連動。

7/1～7/27 ※日曜日除く 17:00～18:00 広場
※再放送は、深夜25:00～26:00

BS-Xシューティング

BS-Xというのは、サテラビュー専用カセットのこと。つまり完全BS用のオリジナルシューティングゲームなのだ。他にBSだけで遊べるRPGやアドベンチャーもあるのだ。

毎日 16:00～16:30 ゲーム博物館
※再放送は、深夜24:00～24:30

BSスプリガン・パワード

初の音声連動シューティングゲーム。と言ってもピンとこないだろうけど、プレイ中に人気声優がナマの声でヒントを教えたりするのだ。臨場感倍増で意外と燃えるゾ。全4話。

6/30～7/26 ※土曜日を除く 18:00～19:00 競技場
※再放送は、土曜日を除く深夜25:00～26:00

©1996 Sonobe Hiroyuki/ASCII Corporation ©Hudson ©1995 Chun Soft ©ATHENA 1994 All Rights Reserved © Naxat Soft

XBAND の世界にようこそ

Welcome to the XBAND WORLD

あいかわらずゲーセンでは、やたらと熱い対戦が繰り広げられてるんだけど、もし自分の部屋で見ず知らずの人とそんな体験が出来たら、一体どうなってしまうんだろうか。といっても、アカの他人が突然土足で部屋に入ってくるっていう意味じゃない。ウチにいながらにして、全国各地の誰かさんと電話回線を通じてゲームで対戦。それが、通信対戦の世界なのだ。そして、それを実現したシステムが、この“XBAND”なんである。というと、なんか難しそうに思うかもしれないけど、遊び方はいたって簡単。XBANDを買ってきて、スーパーファミコンと電話回線を接続。電源を入れて、自分の好きなキャラクターを選んで、コードネーム（まぁ、通信上のペンネームみたいなものだな）を登録すれば、いざメインスクリーンへ。チャレンジを選ぶだけで、誰かさんと対戦出来るのだ。

チャレンジ

これを選択すると、XBANDネットワークに接続され、同じくらいの実力を持った相手と対戦出来るのだ。

メインスクリーン

すべてのXBAND体験は、この画面からスタート。
お好きなメニューを選んでおくれ。

メール

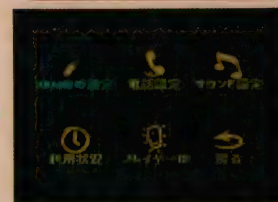
いわゆる電子メールを送ったり受け取るのがここ。様々な情報が見れるXBANDニュースもここッス。

レベル

ゲームに勝つと、幾らかのポイントを獲得出来るんだけど、それによって自分のレベルが決定されるんだな。

ライバルリスト

対戦相手の情報を見たり、特定の相手とだけ対戦したいときはここ。いつ対戦したかという記録も残るぞ。

オプション

自分のプロフィールを登録したり、電話番号などの設定をするときはこちら。コードネームなども変更可能。

これがXBANDのシステムなのだ

System of the XBAND

XBANDモデム

これがなければ当然XBANDは始まらない。上にはソフトを差し込むコネクターがあり、電話回線のコードやXBANDカードもここに差し込む。アクセス中には、左の発光ダイオードがピカピカと光るのだ。

電話回線のコード

XBANDと電話を共用するときは、電話コード分配機を別途購入したのが楽。なんたって、わざわざ電話回線を接続し直さなくてもいいからね。

対応ソフト

XBANDで遊ぼうと思ったら、当然対応ソフトが必要。現在は『スーパーストリートファイターII』『スーパーファミスタ5』『スーパーマリオカート』などで、通信対戦出来る。

XBANDカード

いわゆるプリペイドカード。XBANDスターターキットには、20度数800円分のXBANDカードがついている。それがなくなったら、ファミコンショップやローソンで、別売りのXBANDカード40度数（1600円）を買うというわけ。

スーパーファミコン本体

まぁ、見てもらえれば分かると思うけど、スーパーファミコンです。これがなければどうしようもないというのは、当たり前なんだね、これが。

通信対戦の仕組み

ここで、XBAND通信対戦の仕組みをドドーンと紹介しておくのだ。①まずAが「対戦したいよ」って、XBANDネットワークに接続すると、XBAND全体を仕切っている偉いホストコンピュータに、自分の電話番号が登録されるんだな。で、そのまましばらく待つ。　②もちろん、Aと同じように「対戦やりてぇー」って接続してくるBのような人も当然日本のどこかにいる。そこで、ホストコンピュータはレベルの近いプレイヤー同志を選び出し、例えば、AとBを対戦させようとしたとしましょ。　③その場合、まずホストコンピュータは、BにAの電話番号を連絡。　④その電話番号を受け取ったBが直接Aに電話し、通信対戦が始まるってわけ。えー、他人に自分の電話番号がバレちゃうの～って、そこの彼女、一瞬心配したでしょ。実際にはホストコンピュータやXBANDモデム内で全てが自動的に処理されるから、そんな心配は全然ない。ふと気が付くと、すでに対戦は始まっているという感じなのだ。ただし、この場合はBが対戦中の電話料金を支払うことになるので、注意が必要なんだな。

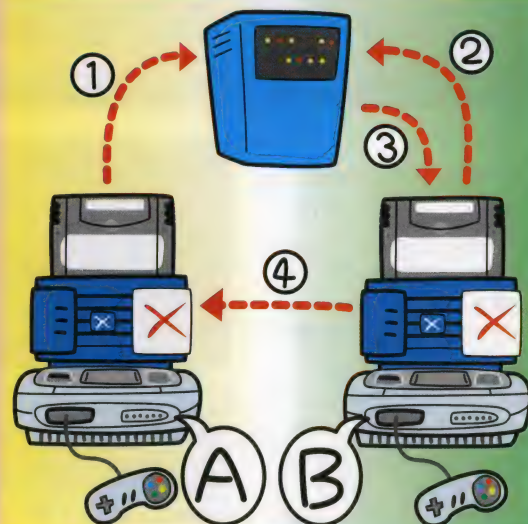



Illustration たかしまてつを

XBAND接続講座

XBAND Setup Professorship

1　まずはXBANDモデムをセット
スーパーファミコンにＸＢＡＮＤモデムをセットする。

3　電話回線に接続
電話回線のコードを、ＸＢＡＮＤモデムに差し込む。やっぱ簡単だな。

5　電源を入れる
電源を入れると、この画面になる。次は指示通りにボタンを押すだけ。

2　対応ソフトを差し込む
ＸＢＡＮＤモデムに対応ソフトを差し込む。いたって簡単なんだね。

4　XBANDカードをセット
文字通り、差し込むだけ。こんなに簡単だったら、誰でも出来るッス。

6　メニュー選択
あらら、もうこの画面になっちゃった。ホントに簡単なんだね。

XBANDでお友達なのだ

Make Friends with XBAND

なにかと通信対戦だけがクローズアップされるＸＢＡＮＤなんだけど、それだけじゃないんだな。というのは、電話回線を使った電子メールのやりとりが出来るのだ。つまりテレビ画面を通して、対戦相手に手紙を書くことが可能。しかも対戦後にはチャット（文字を打ってリアルタイムで会話が出来る）も出来ちゃうので、そこで友情や愛情を深めるのもなかなか楽しい。ちなみに、電子メールを送るには相手のコードネームが分かっていればオッケー。チャットは、対戦後にお互いが十字キーの上を３回押せば出来る。そして「もう一回勝負しようか」「望むところだじぇ」なんて会話をしつつ、お友達になっていくわけだな。とにもかくにも通信対戦を通して、見ず知らずの誰かとお知り合いになれるなんて…。まぁ、この魅惑の世界は一度体験してもらったほうがいいだろうな。絶対にハマると保証してもいい。また、メールの画面では、最新ゲーム情報がキャッチ出来る「BANDWIDTH」や、超名人（対戦成績上位者）プレイヤーの紹介や曜日ごとに変わるＤＪのコメントが読める「XBANDニュース」なんてのもあり。なかなかの充実ッス。

これが噂の電子メール。ひとつひとつ文字を打つのはなかなか大変なんだけど、慣れると結構快適に手紙を書くことも出来るぞ。もちろんチャットも、文字をひとつずつ打って会話するんだな。

いろんな情報が満載のXBAND ニュース。パーソナリティがDJをしてくれるコーナーから、最新ゲーム情報やトーナメント開催情報などがある。これで君も情報通！？

XBAND対応ソフト

Maching Game Soft for XBAND

©CAPCON

毎度おなじみの対戦型格闘ゲームの代表作は当然ＸＢＡＮＤに対応。日本にはまだまだ強いヤツがいるんだなって実感するのは間違いなし。

94年6月25日発売
10900円　カプコン

1992 Nintendo ©

スーパーファミコン最高の売上げを記録しているおなじみのレーシングゲーム。やっぱりドリフトは燃えるんだよね、これがまた…。

92年8月27日
8641円　任天堂

© HUMAN 1994

キャラクターの動きが滑らかになって、さらに対戦が楽しくなったカルト格闘ゲーム。エディットしたレスラーが使えたら感動もんだね。（対応予定）

95年12月22日発売
8500円　ヒューマン

©1995 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED

定番野球ゲームの最新作が早くもXBAND対応に。このテのスポーツゲームってゲーセンでも乱入されることがないので、対戦は新鮮だぞ。

96年2月26日発売
6980円　ナムコ

XBANDER

ども。64ドリーム編集部XBAND担当のナッキーです。このコーナーではXBANDの最新ニュースや、実際にXBANDを使って対戦を楽しんでいる方々の声をお送りしていこうと思っています。第一回目の今回は、僕のXBANDファーストインプレッションをお送りします。

まず感心したのが、面倒な手続きなしですぐに始められるところ。接続だって超簡単だし、プロトコルがあーだこーだみたいな通信の知識だって必要ない。ホント、お手軽なのだ。

実際の操作も簡単。画面上で「チャレンジ」を選択して待っているだけでＯＫ。自分のモニター上に対戦相手が現れるのを待つ間のワクワク感がたまらないのだ。

プレイ中は目の前に対戦相手がいないのにプレイ感覚は対人戦そのもので、なんとも不思議な感覚だった。「口波動拳（「波動拳！」と言いながら小キックとかを出す）」などの技（？）でワイワイ騒げないのがチョットさびしいけど、家にいながらにして遠方の人と対戦できたり有名な達人と手合わせするチャンスがあるっていうのはやっぱり魅力的だよね。

（対応予定）最後に月並みだけど、参加者と対応ソフトがもっと増えてくれればねぇ。

NEWS

世界最小最軽量！
ゲームボーイポケット登場

7月21日発売

ちまたで話題沸騰のゲームボーイポケットがいよいよ発売。信じられない程の軽量化に成功したうえに価格まで小さくなった！今後の発売タイトルとともにさっそくチェックしてみよう。

ひと皮むけた軽いやつ

とうとう発売されるゲームボーイの新型機「ゲームボーイポケット」。機能的には今までのゲームボーイとほぼ同じ。現在発売中のゲームももちろん遊ぶことができる。何といっても驚きなのが、大きさが今までのゲームボーイよりひとまわり半ぐらい小さくなったこと。重量に至っては今までの約半分、電池を装着した状態でも150グラムしかない。この重さにピンとこない人は、いますぐ近くのスーパーに走っていって150gパックの挽き肉でも持ってみるといいだろう。その軽さが実感できるはず。またサイズもその名のとおり、洋服のポケットにすんなり収まってしまうくらいに小さい。さらに、新開発の画面方式を採用しているのでより画面も見やすくなった。しかも価格が今までのゲームボーイより安い6,800円。何ともお得な「ゲームボーイポケット」だ。

左がゲームボーイ。右側がゲームボーイポケット。とってもスマートになった。

ブロス仕様健在。カラフルな５色が発売される。残念ながら中が透けるスケルトンタイプはないようだ。

ゲームボーイポケットのプロフィール

■発売日：7月21日　■価格：6,800円　■本体色：全5色
■本体寸法：(横)78mm×(縦)128mm×(厚さ)25mm　重量：150g(電池含む)
■画面表示方式：位相差偏光フィルター仕様STNドットマトリクス液晶
■使用電源：単4形アルカリ乾電池2本または専用バッテリーパック

ゲームボーイポケットアクセサリー一覧

●ゲームボーイポケット専用変換コネクタ／ゲームボーイポケットとゲームボーイを接続するための専用コネクタ。ゲームボーイポケット1台に付一つ必要。……………………7／21発売　800円(税別)
●ゲームボーイポケット専用バッテリーパック／約300回繰り返し充電できる。フル充電で約8時間の使用が可能。専用チャージャとセット。……………………………………8／8発売　3,500円(税別)
●通信ケーブル／通信用のケーブル。
変換コネクタを使えばゲームボーイポケットでも使用可能。……………発売中　1,500円(税別)
注意：ゲームボーイ専用充電アダプタは電圧やプラグのかたちがことなるため、ゲームボーイポケットでは使用できません。

さらに携帯が便利になった

ゲームボーイの特色は、どこにでも持ち歩ける携帯性のよさと、対戦ができる通信機能がついていること。古くは「テトリス」の通信対戦から、根強い人気の「ポケモン」のモンスター交換まで、通信の愛好家は多い。もちろん小さくなっても通信機能は健在だ。ただし、今までの通信ケーブルではなく、別売の変換コネクタが必要。携帯に関しては、単４のアルカリ乾電池２本で、約８時間から10時間もの連続プレイが可能になった。ちょっとした旅行程度なら電池交換の必要はなさそうだ。

アメリカ版

米国仕様のGBポケット。
アメリカでは８月発売予定。

アメリカでの発売が決まっているドンキーコングランド。

日本での発売はあるのだろうか。

©Nintendo

ハドソン

ボンバーマンコレクション

7月21日 同時発売 3,980円　8M＋BB アクション

「ボンバーマン」がゲーム缶で登場

大人気の「ボンバーマン」がゲームボーイポケットと同時発売。しかも、パッケージが缶になっておしゃれに登場。これ一本で3本のボンバーマンが楽しめちゃうぞ。ボンバーマンGBとボンバーマンGB 2はスーパーゲームボーイにも対応しているので、スーパーファミコン上での多人数対戦もカラーでできちゃう。これはお得だ。

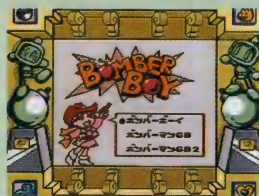
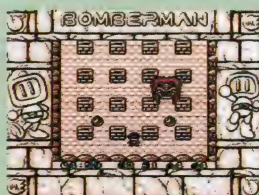
▲これ一本で当分退屈せずにすむお得なソフト。

通信機能搭載のボンバーボーイ

リアルタイムで相手と対戦ができる「ＶＳモード」搭載のボンバーボーイ。通信ケーブルと対戦相手さえいれば、いつでもどこでも対戦可能。ほかにも2つのシナリオが用意されている。

▲通信対戦ができるボンバーボーイ。

スーパーゲームボーイ対応のボンバーマンGB

スーパーゲームボーイを使ったSFC上でのプレイは最大4人まで対戦ができる。みんなでわいわい楽しむことで、面白さも倍増だ。ボンバーマンGB 2もスーパーゲームボーイ対応となっている。

▲SFC上では4人対戦も可能なボンバーマンGB。

© HUDSON SOFT

ナムコ

ナムコギャラリーVol.1

7月21日 同時発売 3,980円　4M＋PW ETC

ナムコのなつかしのタイトルがGBで

昔プレイした人にはとってもなつかしく、初めてプレイする人には逆に新鮮に思えてしまうナムコの往年の名作がゲームボーイ版で登場。「気軽に作品にふれ、たのしめる展示場」といった意味あいで命名されたタイトル通り、初めての人でも簡単に遊ぶことができる。

▲スーパーゲームボーイ13色対応。

今回遊べるのはこの4タイトル

「バトルシティ」「ギャラガ」「マッピー」「ナムコクラッシック」の4タイトルを収録。ギャラガなんかはプレステの「鉄拳」にも入っているので知っている人も多いことだろう。今回はタイトル通りのVol.1。今後シリーズ化される予定。

▲なつかしの4タイトルを収録。

©NAMCO

任天堂

モグラーニャ

7月21日 同時発売 3,980円　4M＋BB アクションパズル

かわいいもぐらのモグラーニャ

悪者「じんべえ」にさらわれてしまった奥さんと7匹の子どもたちを助けるために、単身「じんべえランド」へと向かうモグラーニャ。アイテムをうまく利用したりしながら出口へと進んでいくアクションパズルとなっている。地上と地中の2面をうまく使い分けよう。

通信対戦も可能

攻撃側のモグラーニャと守備側のじんべいを交互に操作しながら、攻守交代で対戦するという通信対戦にも対応している。ひとりで200以上のステージを攻略してもいいし、友達との対戦に明け暮れてもいい。「ポケモン」の次は"モグラブーム"なるか！？

▲楽しいキャラがたくさん登場する

▲これが通信の対戦ステージ。中央右にいるのが「じんべい」。

▲いかにモグラらしい地中ステージ。どんどん掘り進む。

▲一面のボス「カンガルーン」。ボスによって攻略法がちがう。

©Nintendo

チュンソフト

不思議ダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物～

7月下旬 発売予定 3,980円　4M＋BB RPG

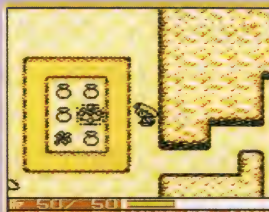
マップが変化する不思議ダンジョン

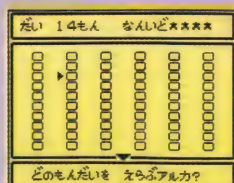
プレイする旅にマップが変化するので何度でも楽しめる不思議ダンジョンシリーズ。根強いファンの期待に応えてついにGB版が発売される。今回は月影村に住み着いた怪物とその村にまつわる謎解きがメイン。動物も仲間にできるみたいだぞ。

▲物語に登場する「竜のあぎと」。なにか重要な秘密が…

▲旅の途中で犬や鶏が仲間に。なにかいいことおこるかも。

取っつきやすい親切設計

初心者にも気軽にできるように難易度の設定ができるようになっている。また、アイテムの使い方などが学べるフェイの洞窟がスタート時のウィンドウから選択可能に。全部とけたらいいことあるかも。

初回限定版マムルのシール付き

初回出荷のものに限り人気モンスターのマムルシールがついてくる。不思議ダンジョンファンならぜひゲットしよう。

▲フェイの洞窟が独立したステージに。

© CHUN SOFT

ゲームアナリスト
平林久和の
スーパーマリオ論

平林 久和 Hisakazu Hirabayashi
ゲームアナリスト。ゲーム産業とゲームソフトを独自の視点で語らせたら止まらない人。今年3月に発売されたばかりの、赤尾晃一氏との共著『ゲームの大學』（メディアファクトリー）が業界で話題を呼んでいる。

SUPER MARIO
（すべての伝説は 最初の3画面からはじまった）

Nintendo64本体と同時発売された『スーパーマリオ64』は、やはり多くのゲームファンにインパクトを与えたみたいですね。立体空間を自由に動くマリオ——はかなり評判がいい。「とにかくおもしろいゲームだ！」と私のまわりでも絶賛されてます。

そこでよく人から、「『スーパーマリオ64』はなぜ人を魅了するのか？」と聞かれるのですが、私はこう答えることにしています。

「それは原点にあり」だと。

禅問答のようですが、3Dになった『スーパーマリオ64』の魅力の源は、やはり2D時代、しかも初代の『スーパーマリオブラザーズ』にあるような気がしてます。

ハードの性能やポリゴンを使った立体マップのすごさを、ことさら力説する人がいます。だから『スーパーマリオ64』はおもしろいんだと。

そうでしょうか？私は違うと思います。『スーパーマリオ64』がおもしろいのは、2D時代から変わらぬ、作者のサービス精神に秘密が隠されていると思ってます。

話は一気に11年前にワープします。現在の『スーパーマリオ64』へのユーザーの熱狂ぶり、そのエッセンスは2D時代の『スーパーマリオブラザーズ』、しかもその最初の3画面にすべてが凝縮されていたような気がしてならないのです。私にマリオの魅力の原点をお話させてください。

①小さなマリオは正方形、大きなマリオは長方形の枠の中。
マリオは枠の中で精一杯目立とうとする「矩形のヒーロー」だ。

②『スーパーマリオブラザーズ』のタイトル画面。
マリオは右を向いて左下の位置にいる。

まずはキャラクターについて考える マリオはなぜマリオだったのか？

●マリオに「世界観」はいらない

コスプレ……といった現象に見られるように、もはや、テレビゲームにおけるキャラクターを「単なる記号」だと思っている人はいません。ゲームファンたちは、ソフトの中に登場するキャラクターたちに、深く広く感情移入をします。そしてモニターの枠を飛び越えて、キャラクターの日常生活にまで想像をふくらまして、ゲームを楽しんだりします。

最近よく耳にする言葉で「世界観」というのがありますが、この言葉などは、近頃のプレイヤー心理の方向性を象徴的に示していると言ってよいでしょう。

『バーチャファイター』に出てくるサラ・ブライアントは、1973年アメリカ生まれ、ご存じジャッキーの妹で、趣味はスカイダイビング、スリーサイズは89・57・89……だそうです。サラには見事な「世界観」が宿っています。

そんな昨今、「テレビゲームのキャラクターは、開発者やユーザーが『世界観』を語り合えるほど進化したんだ」と言われることが多くなりました。けどですね。ケチをつけるわけではありませんが、筆者は「世界観」でくくられるキャラクター進化論には、かなり冷めたスタンスをとっています。身長や体重や趣味のまえに、語るべきことがあるはず。もっと大切な話題が抜け落ちているような気がしてならないからです。

「あなたは、なぜあなたなのか？」——まずはゲームキャラクターの存在意義について考えなくてはいけない。そういう視点から観察しないとマリオの魅力は浮かび上がってこないと思うのです。

●矩形（くけい）のヒーロー

ではどうして、マリオというキャラクターはこんなに人々から愛されたのか？　それは「矩形のヒーロー」だったからだと思ってます。けしてマリオは、イタリア人がモデルで職業が配管工だったから、ヒーローになれたのではないのですね。

ファミコンブーム初期の頃、テレビゲームのキャラクターは8×8ないし8×16ドットの中に収める——という制約がありました。この正方形または長方形の枠を、フルにいかしたキャラクターがマリオです。

小さな枠の中の絵だけど、プレイヤーは何を操作しているのかよくわかる。そうするためには「マリオはマリオの姿をするしかなかった」のです。すなわち8×8／8×16ドットで描いても、14インチのテレビモニターに映っても、「はっきりくっきり目立つ」のがマリオというキャラクターの存在意義だったんですね。<写真①>

8×8／8×16ドットのサイズでは髪型なんか描けない。だからツバのついた帽子を。表情を細かく描くこともできない。だから顔には目立つヒゲを。体型は8ドットの横幅をフルに使った太っちょで。スラリと伸びた足は見にくいから超短足で靴を大きく。

……こんなふうにして、すべて「当然の帰結」から生まれたのがマリオだった、と解釈すべきです。つまり「世界観」という名の脚色ではなく、作者のきわめて論理的な思考の積み重ねの術中にはまって、われわれはマリオに魅力を感じていたのです。これが私のキャラクターとしてのマリオ論です。

『スーパーマリオブラザーズ』

1985年9月に発売されたスーパーマリオシリーズの第一弾。ファコンと宮本茂の存在を一挙に世界中に知らしめることになった名作だ。基本は横スクロールのアクションゲーム。
無限増殖やワープゾーンといったマリオならではのテイストがすでにふんだんと盛り込まれている。以後シリーズ化されるたびに新たな仕掛けがほどこされ、スーパーマリオ64でさらにあらたなゲーム世界を確立した。

スタートの場面について考える マリオはどこに行くのか？

●マリオは右へ

『スーパーマリオブラザーズ』は言わずと知れたサイドビューのアクションゲームです。マリオは右へ右へと進みます。

ところでほとんどのアクションゲームで、主人公は右へと進むのですが、なぜ、右に行くのか？　その理由はいろいろな説があるようです。

まず第一に「横書きの文字を読むのと同じ」という説があります。人間の目は、左から右を追うのに慣れているというわけですね。

第二に「十字キーを左手で操作するから」という説があります。左手を外に向けて左スクロールするよりも、内に向けて右スクロールさせたほうが心理的にすっきりする。言われてみるとこの説も説得力があります。

そして第三に「プログラマーの都合がいい」という説があります。ゲームの仕掛けを考える時、ゲームデザイナーとプログラマーは関数的なものの考え方をします。その際は左から右へ。つまりＸ軸の整数の方向でつくったほうが、ゲームを考えやすいというのです。

この三つのうち、どれが正解なのかはわかりません（たぶん、どれも正解なんでしょうが……）。いずれにしても、マリオは右に進むゲームです。

さて、そのマリオ。ゲームがはじまると、どんな姿で登場していたでしょうか。思い出してみましょう。

●さりげない学習の連続

＜写真②＞は『スーパーマリオブラザーズ』のタイトル画面、＜写真③＞はスタート画面です。豆粒のように小さなマリオは画面の左下にいます。そして右を向いています。

左下にいて右向きの主人公――。ゲームづくりの基本的なテクニックですが、この絵柄はじつに雄弁であることにお気づきでしょうか？『スーパーマリオブラザーズ』の作者は、一切の言葉を使わないで「さあ、右に行け」「君の目指す目標は右にあるんだよ」と言っているんですね。この絵柄を見て左に進もうとする人はまずいないでしょう（笑）。＜写真④＞

ここで思わず変な空想をしてしまうのですが、もしマリオが画面の右下に、左を向いて登場するゲームだったら？＜写真⑤＞　スーパーマリオシリーズは世界で総計１億本を越えるようなヒットにはならなかったでしょうね。

さて、場面は進みます。無意識のうちにプレイヤーがマリオを右に動かしていくと、キノコ（クリボー）が登場します。『スーパーマリオブラザーズ』の中では最も弱い敵です。しかも一匹で登場します。＜写真⑥＞

このクリボーは、プレイヤーにとって本当は敵ではなく、練習台あるいは教材になってくれていると思われます。操作に慣れないプレイヤーははじめ、クリボーに接触してミスすることでしょう。＜写真⑦＞

あるいは敵をおそれるあまりジャンプして避けてしまうかもしれない。けど、何度かこのクリボーに遭遇するうちに、「あ、そうか、マリオは敵を踏みつけるゲームなんだ」ということがわかる――というしくみになっています。

同じことは「？」マークのブロックについてもいえます。ゲームスタート直後、プレイヤーは、さも「叩いてくれ」と言わんばかりのところに設置された「？」マークのブロックの下を通過します。＜写真⑧＞

その時、マリオが頭突きをすると、チャリンと音がして一枚のコインが出てきます。この時プレイヤーは自然に「ブロックを叩くことは良いことだ」と知らず知らずのうちに学習してしまいます。

『スーパーマリオブラザーズ』。それは敵を踏み、ブロックを下から叩くゲーム。タイミングよくジャンプしながら右に進んでいくのがゲームを解くコツなんだよ――と冒頭の場面は雄弁に物語っていたのです。ゲーム開始直後、単独で登場するクリボーと「？」マークのブロックは、ものすごい学習効果をプレイヤーに与えているのです。

③『スーパーマリオブラザーズ』のスタート画面。マリオは右を向いて左下の位置にいる。

④ちなみにここで左に進んでしまうと……もちろん行き止まりになっている。

⑤こういうスタート画面だと、たぶん『スーパーマリオブラザーズ』はクソゲーと呼ばれたことだろう。

⑥初の敵は弱い敵――。この法則は多くのゲームで応用されている。『ドラゴンクエスト』ならスライム、『ゼビウス』ならトーロイドが『スーパーマリオブラザーズ』のクリボーに該当する。

⑦クリボーに触ると死んじゃうマリオ。じつはこれがちょっとした伏線。

⑧「踏む」ことに続いて、「頭突き」を学習する。

計算されつくされたマップについて考えるマリオはどんな生態があるのか？

⑨あっ、またブロックが並んでいる。また叩くと良いことがあるのかな？

⑩予想していたコインではない！なんとキノコ！

⑪ ⑫ ⑬

八方ふさがりのプレイヤー。こうなったらキノコと接触するしかない

⑭あっ死ぬ、と思っていたのに、じつはマリオは強くなれた！　プレイヤーは突然、学校の先生に呼び出されたのに、ほめられちゃった時——のような心地よい感情の起伏を感じる。

⑮今までなかった能力が身についた。

⑯さらに今で届かなかったところに届くようになった。

●強制的に強くなる

もう少しゲームが進むと、マリオははじめて複雑な地形に遭遇します。<写真⑨>

しかし幸運なことに、この場所には敵はいません。そこでたった今ブロックの基礎知識を学習したプレイヤーは、心おきなくブロックを叩きまくることになります。

さて、ここで問題が生じました。プレイヤーはいい気になってブロックを突き上げていると、効果音とともにムクムクっと赤いキノコが現れてくるのです。<写真⑩>

出てきたのはパワーアップキノコです。もちろんこれはプレイヤーにとって有利なアイテムです。ところが、ゲームに慣れていないプレイヤーは「キノコ＝敵」と勘違いしてドキッとするのですね。

左は行き止まり。上はブロックで閉じられて、身動きがとれない。しかもです。赤いキノコはごていねいにも、右に落ちると土管に当たって、跳ね返ってくるではありませんか。<写真⑪〜⑬>

キノコとの接触をおそれるプレイヤーは「絶体絶命！」と感じるわけです。ところが、なかば強制的に接触させられてしまったキノコは、敵ではない。とっても便利なパワーアップキノコだった。この時プレイヤーは「死んだつもりだったのに強くなった」ことに無上の喜びを感じ、そして喜びながらパワーアップの概念をまた学習するのです。<写真⑭>

キノコによって大きくなったマリオは、ブロックを叩くだけではなく、ブロックを破壊できることを学び<写真⑮>、さらに大きくなったマリオは高いところに登れることも知ります。<写真⑯>

こうして『スーパーマリオブラザーズ』のプレイヤーは学習と快感を交互に、いや、快感をともなった学習——学習をともなった快感を脳神経にすり込んでいくうちに、「ゲームに夢中」になってしまうのです。

普通なら『スーパーマリオ64』の魅力を語るのが今の自分の仕事だと思うのですが、そのまえにどうしても触れておきたくて、マリオの原点『スーパーマリオブラザーズ』の魅力についてお話をさせてもらいました。

『スーパーマリオ64』？　おもしろいわけですよ。11年前のゲームの冒頭のわずかな場面に、この誌面では書ききれないくらいに工夫を凝らした人物が、最新の技術を駆使してつくったゲームなのですから。

私は初代スーパーマリオの最初の三画面から、ゲームデザインの美学を学びました。マリオ伝説は11年前からはじまっていたのですね。

※画面はすべてSFC版マリオコレクションのものです。©Nintendo

コンピュータゲームを芸術にまで高めた男――。
それが、日本で初めてのゲームデザイナーと
呼ばれた男、遠藤雅伸である。
そして、そんな彼が考える
ゲームデザイナーに必要な資質とは…。

本当のゲームデザイナーと呼べる人が、少なくなった。

MASANOBU ENDO
遠藤 雅伸 (株)ゲームスタジオ 代表

●取材・文／田村修二 ●撮影／坂田陽一

遠藤雅伸以前とゼビウス以降

初の試験管ベビーが日本で生まれ、三宅島が大噴火。そういえば、その後世界で大ヒットした『おしん』が始まったのも、東京ディズニーランドがオープンしたのもこの年だった。1983年、またこの年はコンピュータゲームにとっても激変の1年だった。なにしろ任天堂からはファミコンが発売され、ハナシはちょっとずれるけど、この年に寺山修司が逝った…。そのため演劇界では83年を境に、寺山修司以前と以降という言い方をするんだけど、それをそのまんまコンピュータゲームにも当てはめることが出来るんである。

それが、83年1月に発表されたナムコのシューティングゲーム『ゼビウス』だ。もしコンピュータゲームを飛躍的に進化させた1本があるとすれば、誰もがこの『ゼビウス』を挙げるに違いない。コンピュータゲームを一気に芸術の域へと高めた『ゼビウス』。そして、そのゲームデザインを手がけたのが、この遠藤雅伸その人なのである。しかもこの『ゼビウス』は、彼がナムコに入社して初めて開発したものだというから、驚きだ。

「いやぁ、当時から鼻っぱしらが強かったんでしょうね。入社当時から自分の企画を通すために上司に強引に話して、それがダメならその上司に話して、社長にも直接話をしに行きましたよ。すると、あるとき“失礼なオヤジからの電話”というんで、その電話に出てみると、それが中村社長でね。考えてみれば、社長から新入社員に電話があるなんて、すごいことなんですけど。社長のことは今でも大好きで、中村の親父って呼んでいますよ」

ゲームデザイナーにとって大切なこと

そして、『ゼビウス』の開発。これまたあまりにも有名なエピソードだけど、プログラミングを一から勉強し、その原作となる3部構成のSFストーリー『ファードラウト』を同時執筆。設定やストーリーに矛盾がない完璧な世界観を構築したのだった。

「ただ、どんな人でも一生に1本はいい作品を作ることが出来ると思うんです。でも、それだけではアマチュア。プロだったら、それを続けなければならないんです。だから、自分で努力しないと。僕だってレースゲームを作るときには、自動車工学を勉強したし、あの鈴木裕さんだって『バーチャレーシング』のときには、自分で横浜ベイブリッジに行って四輪ドリフトとかやってたらしいですよ。そういう意味では、本当のゲームデザイナーと呼べる人が少なくなりましたね。プログラムが組めないゲームデザイナーもいいんですけど、それを自慢する人は軽蔑してます。プログラミングなんて、一週間も努力すれば覚えられるんですから。その努力を惜しんでいるっていうことでしょう、結局は」

確かに最近のゲームデザイナーには、プ

遠藤氏は、持ち変えて瞬時に色を変えられる自作ボールペン（瞬間接着剤でくっつけてる）で、なんでもかんでも紙に書くとか。というんで、愛用のスケジュール帳もアナログ仕様。さすがに中身は見れなかった…。

ロゴがすり切れた愛用のジョイスティックで『バーチャファイター2』にいそしむ遠藤氏。「茶髪のウルフ使い（誰かは分かるよね）と楽しく遊べるから、それなりにうまいかな」とひと言。でも、その奥のクソゲーをコレクションしている棚には「立って戦え」というアドバイスが書かれた鈴木裕氏のサイン色紙が…。

自分の後を継ぐのは、同じく鼻っぱしらが強いワープの社長・飯野賢治だという遠藤氏。「自分がゲームを作らなくても彼が作るよ」というだけに、その期待度は相当のもの。

ログラムが組めない人が多い。それはゲーム開発という作業が、以前と較べて細分化・専門化されたせいもあるんだけど、職人気質というものが最近のゲームデザイナーからは感じられない。それでは、ゲームデザイナーにとって必要な資質とは…。

「それはひと言では言えませんね。ただ最近ゲームの専門学校ってありますけど、高校を卒業してからいろいろ覚えようとしても遅いんじゃないかと。だって、20歳ぐらいからグラフィックを勉強しても、そう簡単にうまくならない。やはり子供の頃からの興味や能力にかかってるのかもしれませんね」

かつて黒沢明監督が「創造力というのは結局は記憶力のことですね」と語ったことがある。やはり何もないところからは何も創造できない。記憶の断片がうまく作用して、初めてモノの創造が出来るというわけである。だから、ゲームだけしていてもダメだし、様々なものを記憶しなければいけないわけだな。

機会があれば、NINTENDO64も

また、遠藤氏が次に作りたいモノは“女子供の遊べるゲーム”なんだそうだ。子供や主婦が気軽に遊べるようなものを作りたいという。

「やっぱり結婚するとゲームの作風も変わるのかも。宮本茂さんが作るゲームって最近おとなしいんだけどね（笑）。よく“ウチの子供は僕よりマリオが上手でね”って嬉しそうに話してるのを見ると、あれって自分の作ったゲームを子供にやらせたいってのがあるんじゃないのかな。ただ僕は基本的にゲームで遊びたいほうだから、他人が作ったものは楽でいいよね。というか格闘ゲームやりたかったら『バーチャファイター』があるわけだし、わざわざ僕が作る必要がないんですよ。ただNINTENDO64はグラフィックがキレイですよね。アナログスティックもついてるし、ソニーさんにもアナログスティック付けろって言ってたんだけど(笑)。もし開発環境を提供してくれるところがあったら64のソフトも作ってみたいですよ」。

誰か、遠藤氏にＳＧＩのコンピュータあげてって思う今日この頃である、ホント。

PROFILE

1959年2月23日、東京都渋谷区生まれ。千葉大学工学部写真工学科卒業後、81年4月に(株)ナムコに入社。『ゼビウス』『ドルアーガの塔』『グロブダー』などを手がける。85年8月にナムコを退社し、(株)ゲームスタジオを設立。現在、代表取締役。代表作にアーケードゲームの『イシターの復活』をはじめ、『Ｚガンダム』『ファミリーサーキット』『ウィザードリィ』『クエスト・オブ・カイ』（以上、ファミコン）などある。現在、サターン及びプレイステーションソフトを開発中。

伝説のオウガバトル

Ogre Battle

Ogre Battle Saga

Episode Five

'The March of the Black Queen'

今秋発売予定

タクティクス オウガ　セガサターン版今冬発売予定！

©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.

※画面は、開発中のものです。

SEGA SATURN™

復活か、進化か。

あのめくるめく戦いの日々が、さらに鮮烈に甦る。
シミュレーションRPGの原点ともいうべき名作、
「伝説のオウガバトル」、セガサターンで再び。

- 多くの人々を魅了したオリジナル版の世界観を、忠実に再現しながら、セガサターン版だけのサブシナリオの追加など、ゲームはさらに深く、広く進化。
- ハイグレードなBGM、迫力の効果音、リアルなナレーションにより、物語の展開はさらにドラマチックに進化。
- セーブポイントの追加など操作性も向上し、プレイをナビゲートするゲーム環境はさらに直感的に、快適に進化。

伝説のオウガバトル　セガサターン版ついに誕生！

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

この夏は、
サターンにハマる。

ゲームだけじゃ満足しない、快適サターン情報誌

GREAT SATURN Z

[月刊グレートサターンZ]

定価500円(税込) 毎月9日発売

創刊2号7月9日発売！

特集：
「X指定ソフト」が消える日。
今年10月1日以降、X指定ソフトの新リリースが全面禁止に。
業界騒然！？ファンの反応は！？
余命3カ月のX指定ソフトの行方を探ります。

GSZ collection

NiGHTS
餓狼伝説3
WIPEOUT
真・女神転生デビルサマナー

Release Soft Selection

月花霧幻譚～TORICO～ / パズルボブル2X
井出洋介名人の新実戦麻雀 / 一発逆転 ギャンブルキングへの道
STRIKERS 1945 / 疾風魔法大作戦 / グレイテストナイン'96
SEGA AGES /スペースハリアー / AQUAZONE
GAME-WARE Vol.2 / デススロットル 隔絶都市からの脱出

サターンソフトパーフェクトガイド
◆黒のグラビア「木下優」
◆三浦理恵子の「私にもやらせて！」
◆谷村志穂「ゲームばっかりやってんじゃねぇ！」

内容は予告なしに変更になる場合もございますので予めご了承ください。

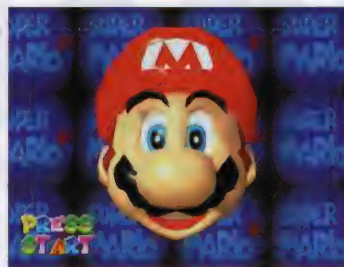
MYCOM
毎日コミュニケーションズ

The 64DREAM 創刊準備号

読者プレゼント

9月21日創刊に向けて、64ドリーム編集部から、読者の皆さまへ、ビッグ！ ビッグ！ プレゼント!!!
マリオが大好きなキミから、羽生さんが気になるあなたまで、夢と野心のある方、大歓迎。
巻末のアンケートハガキを使って、ドンドン応募しよう！　お待ちしてます！

1 NINTENDO 64　3名様
定価 25000円　提供／任天堂

2 コントローラブロス　10名様
（お好きな色をお書きください）
定価 2500円　提供／任天堂

3 スーパーマリオ64　3名様
定価 9800円　提供／任天堂

4 パイロットウィングス64　3名様
定価 9800円　提供／任天堂

5 最強羽生将棋　3名様
定価 9800円　提供／セタ

6 ゲームボーイポケット
3名様
定価 6800円　提供／任天堂

7 ナムコギャラリーVOL.1
（GBソフト）　**3名様**
定価 3980円　提供／ナムコ

8 ボンバーマンコレクション
（GBソフト）　**3名様**
定価 3980円　提供／ハドソン

9 風来のシレン
（GBソフト）　**3名様**
定価 3980円　提供／チュンソフト

10 Xバンドスターターキット
3名様
定価 6800円　提供／カタパルト

11 サテラビュー
3名様
定価 18000円　提供／任天堂

12 DC-AC inverter RESPONSE
5名様
定価 16000円　提供／ハローメイト

13 ステレオAVケーブル64
5名様
定価 1980円　提供／ホリ電機

14 64用スーパーシステムラック　10名様
定価 2500円　提供／モリガング（写真はSFC用）

15 マリオカートグランプリ　5名様
定価 3980円　提供／エポック

16 スーパーマリオワッペン　30名様
定価 980円　提供／サンフェルト

17 スパーマリオワールド ぬいぐるみ　3名様
非売品　提供／バンプレスト

18 メルヘンランド ぬりえセット　3名様
定価 3500円　提供／愛光

19 マリオカートRC　3名様
定価 4980円　提供／ニッコー商事

20 スーパーマリオカート・プルバックDX　3名様
非売品　提供／タカラアミューズメント

21 ヨッシーアイランド キャラクタースタンプ　10名様
非売品　提供／共同

22 キッチンセット　1名様
定価（セット合計）8700円　提供／アーネスト

23 マグネットクリップ　5名様
定価 600〜650円　提供／アルタ

24 松本零士　サイン色紙　3名様

25 中森由香サイン入写真集　3名様
定価 2200円　提供／スコラ

応募の方法

●巻末のアンケートハガキに希望するプレゼント名と番号をご記入の上、お送りください。
2万円を超える商品につきましては、モニターの対象となります。
後日モニター報告をお願いする場合がありますのでご了承ください。

応募締切　'96年8月30日
当選発表　『The 64 DREAM 創刊号』 9月21日 発売

The 64 DREAM 創刊号では、これよりもっとスゴイものをもっともっと多くの読者にプレゼントいたします。
記事の方もがんばりますので、皆さん応援よろしくお願いします。

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム

1996年9月21日（予定）いよいよ創刊!

【創刊号の主な内容】

64ソフト最新情報！

「スーパーマリオカートR」
「スターフォックス64」
「ウェーブレース64」
「クオンパ」
「超空間ナイター プロ野球キング」

など、リリース予定のソフト情報をたっぷりお届けいたします。

世界を代表するゲームクリエイター
「宮本茂徹底研究」

●連　載

ゲームの仕事「広報」
インターネットでゲームサーフィン
ドリドリ調査団がゆく　ほか
（以上予定）

ご期待ください!

DREAM GAME TRUE

From Editors

●将棋はわからず、飛行機は大嫌いの私はマリオ担当。社内でプレイしてるといつも野次馬だらけ。「へたくそ」「やらせろ」といいたい放題。「オマエらいい年してなにがマリオや！」と思った私も実は36才独身。でも「宮本さ〜ん。50時間やってもおわらんよ〜」（ナカピン）

●創刊準備号なので、何もかも0から一つひとつを形にしていくのは、いい経験だった。本当に多くの方たちにご協力をいただいてこの１冊ができました。ご関係くださいました全ての方にここでお礼させていただきます。準備号なのでまだまだ雑誌の中身は、変わります。多くの読者の方からのご要望をお待ちしています（キク）

●カップラーメンはもう食べたくない。何度もそう思いながらも結局すすっている。早く打ち上げでうまいものを、そしてビールを…。遊んでる暇はない、と編集長に取り上げられた「マリオ64」を早くプレイしたいと思う今日この頃（遊び人のけい）

●最近のゲームには元気がない。みんなレトルト食品みたいなのだ。大衆の最大公約数の味に合わせて作られたゲーム群のなんと味気ないことか。海外ゲーム特有の新しいキャパシティを開拓していくパワーを習ってほしいぜ。ボディハーベストやりてぇ（中澤）

●小学校の低学年の頃、手塚治虫の「鉄腕アトム」に夢中になった。その舞台の2003年まであと7年。電子頭脳（古い！）を備えたロボットの登場には、まだまだ時間がかかりそうだが、当時は想像もできなかった高性能のゲームマシンを手にすることができた。任天堂さん、ありがとう（ポッケパパ）

●ドリームという言葉が似合う場所といえば、東京ディズニーランド。そのロマンあふれる夢の世界がもうひとつ増えた。「スーパーマリオ64」。このゲームをプレイしてみれば、あなたの冒険心はTDLへ行ったのと同じように満たされるはず。
★「The64DREAM」は9月21日（金）に月刊誌として創刊いたします。気合いを入れて、夢のある誌面づくりをいたしますので、読者の皆様、どうぞよろしく（左）

The 64DREAM 創刊準備号
1996年7月5日発売

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋 1-1-1
パレスサイドビル
編集●TEL03-3211-2582
FAX03-5252-8073
販売●TEL03-3211-2596
業務●TEL03-3211-2568
広告●TEL03-3211-2579
FAX03-3211-2584

郵便はがき

料金受取人払

東京中央局
承認

7065

差出有効期限
平成8年9月
30日まで

100

東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル5F

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
読者アンケート係行

フリガナ		性別	男・女
氏名		年齢	
住所 電話	〒 TEL ( )		
勤務先 学校名			
お持ちのゲーム機 ○をおつけください	NINTENDO64 スーパーファミコン セガ・サターン プレイステーション ゲームボーイ ネオジオCD PCエンジン ゲームギア メガドライブ PC-FX バーチャルボーイ その他 ( )		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム 創刊準備号

記事アンケート

1 The 64 DREAM を読んでみていかがでしたか？

非常に面白い　　普通　　非常につまらない

2 記事の中で面白かったものに○印を、つまらなかったものに×印をお書きください。（複数回答も可）

1. 64ハード超入門
2. 「スーパーマリオ64」
3. 「パイロットウィングス64」
4. 「最強羽生将棋」
5. マンガ「古畑任六四郎」
6. ドリドリ調査団がゆく
7. 任天堂への質問状
8. 松本零士インタビュー
9. マンガ「NINTEN町64番地」
10. ドリガメパラダイス
11. 64ゲーム大行進
12. スーパーマリオ論
13. ゲームの仕事
14. N64の夏休み
15. サテラビューをはじめよう
16. Xバンド通信
17. 竹田玄洋インタビュー
18. ゲームボーイポケット
19. スーパーマリオグッズコレクション
20. インターネットでゲームサーフィン

3 今後購入予定のハードとソフトはなんですか？

4 ゲームをするとき、あれば便利な食べ物はなんですか？

5 本誌へのご意見をご自由にお書きください。

6 今後どんなニュースを読みたいですか？

1. ゲームニュース　2. イベントニュース　3. 流通・価格情報
4. グッズ情報　5. 本・CD情報　6. その他（　　　　）

キリトリ線

CR機の覇者「撃墜王」、早くも登場！

すべての機種で絶妙なリーチアクション、
実機データをぎりぎりまで再現！

◯実戦に役立つ研究攻略モード。
◯パチンコ勝負のアドベンチャーモード
実機で練習、実機で勝負！

リーチアクション時のズームアップ機能搭載!!

6.28(金)発売

「CR花満開」の『西陣パチンコ物語』に続く第2弾!!

CR撃墜王

CRチキチキドリームR

CRエーストレイン

ハニーフラッシュ7

本格派実機シミュレーション

希望小売価格10,800円(税別) JANコード：T498826230078 5 ©1996 NISHIJIN ©1996 KSS

『西陣パチンコ物語2』は、これをやってから!!

感涙、感動、
「CR花満開」
解禁。

©1995 NISHIJIN ©1995 KSS

発売：㈱ケイエスエス／販売：㈱日本ソフトシステム

【本　　社】〒141 東京都品川区西五反田1-21-8 TEL.03-5434-2011 FAX.03-5434-8812
【大阪営業部】〒532 大阪府大阪市淀川区西中島5-12-10 兵庫住宅新大阪ビル8F TEL.06-309-7811 FAX.06-305-8911
ケイエスエス・ユーザーサポート TEL.03-3779-0311(土、日・祝日を除く11:00〜17:00)
KSSホームページ▶http://www.rim.or.jp/KSS/

スタッフ募集 小説及びゲームシナリオ作家を募集します。(経験者に限る。)詳細は、下記電話番号まで。
担当：武居、大沢。Tel.03-5434-5011 ケイエスエス・スタッフ募集係(応募の秘密厳守)

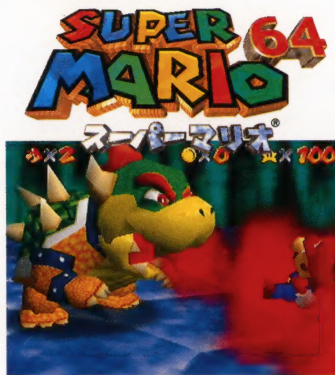
NINTENDO64は任天堂の商標です。

ゲームが変わる、64が変える。

25,000円(税別)

NINTENDO 64®

今までのテレビゲームでは実現できなかったコンピュータ・グラフィックス・アニメーションの世界。
新しいコントローラに搭載された3Dスティックをグリグリ動かすと
三次元のゲームステージでマリオを思いのままに操れる任天堂 64。

同時発売ソフト

スーパーマリオがNINTENDO 64で新登場。今度のマリオは3次元空間を走り回る新スタイル。3次元に広がった自由なゲーム空間で、マリオがくり広げる多彩なアクションは、キミのスティックさばきにかかっている。

3Dアクションゲーム　9,800円(税別)

ハンググライダー、ロケットベルト、ジャイロコプターなど多彩な乗り物を操り、大空に挑む。NINTENDO 64ならではの3次元表示能力とアナログ操作が可能な3Dスティックによって大空を舞うリアルな飛行感を実現した。

スカイスポーツ・シミュレーション 9,800円(税別)

最強 羽生将棋

64ビットCPUによって、最強最速の本将棋対局ができる。しかも、強さレベルの設定により初心者から有段者まで実力に応じた対局も可能。羽生七冠王の棋譜600局以上を収録し、実力試験モードではプレイヤーの段級位の目安の診断もできる。

将棋ゲーム 9,800円(税別) 発売元:(株)セタ

©1996 SETA CO., LTD. ©1996 KIWAME CO., LTD. ©1996 NIHON SHOGI NETWORK ©1996 JAPAN SHOGI ASSOCIATION

任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999　大阪(06)376-3355　京都(075)525-3444　名古屋(052)586-3000　岡山(086)255-2130　札幌(011)612-4144

9784895639132

1919476005008

ISBN4-89563-913-4

C9476 P500E

©毎日コミュニケーションズ 1996 Printed in Japan

大日本印刷(株)　雑誌68391-17

The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム 創刊準備号
1996 JULY MYCOMムックシリーズ
1996年7月5日発行：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価500円(本体485円)